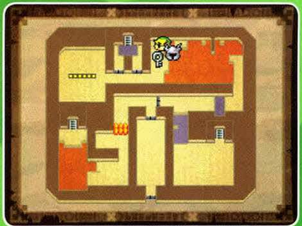

M! GAMES
1/2010 AUSGABE 195 CyberMedia WWW.MANIAC.DE
N7









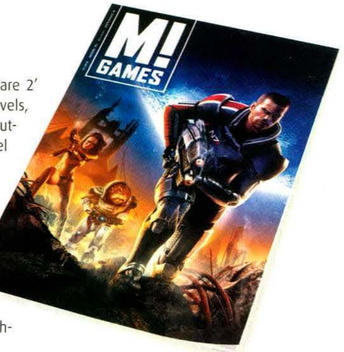
Link und Zelda kämpfen Seite an Seite

Es war einer der herausragenden Momente der Videogames-Geschichte: 1986 wurde Prinzessin Zelda aus dem Königreich Hyrule entführt und der junge Held Link musste daraufhin eine mutige Rettung wagen. Dummerweise hat sich dieses Ereignis seitdem über ein Dutzend Mal wiederholt – die Prinzessin war selten zu sehen, wenn Link dunkle Verliese durchqueren und sich monströsen Gegnern stellen musste, um Zelda zu retten.

Doch in "The Legend of Zelda: Spirit Tracks" für Nintendo DS und Nintendo DSi ist alles anders: Zum ersten Mal in der 23-jährigen Geschichte von "The Legend of Zelda" lässt die Prinzessin die üblen Klauen der Unterwelt hinter sich und geht mit Link gemeinsam auf Abenteuer. Ihr Geist begleitet Link bei seinem Versuch, Hyrule zu retten. Sie kann die Kontrolle über riesige Rüstungen – die Phantoms – übernehmen, was sich direkt auf das Spiel auswirkt: Der Spieler setzt sowohl Link als auch diese neuen Verbündeten ein, um Gegner zu bekämpfen, Rätsel zu knacken und Geheimnisse zu lüften.

Zelda reist auch zusammen mit Link in seinem wandelbaren Zug und unterstützt ihn mit klugen Ratschlägen, die dem Spieler helfen, neue Gegenden, Handlungsstränge und Gegenstände zu entdecken. Das Team aus Zelda und Link wird die Fans mit zahllosen neuen Einzelheiten begeistern, darunter lange erwartete Details zu der Prinzessin selbst, einem der wohl bekanntesten Videogames-Charaktere aller Zeiten.

Ungeschnitten?



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 95.

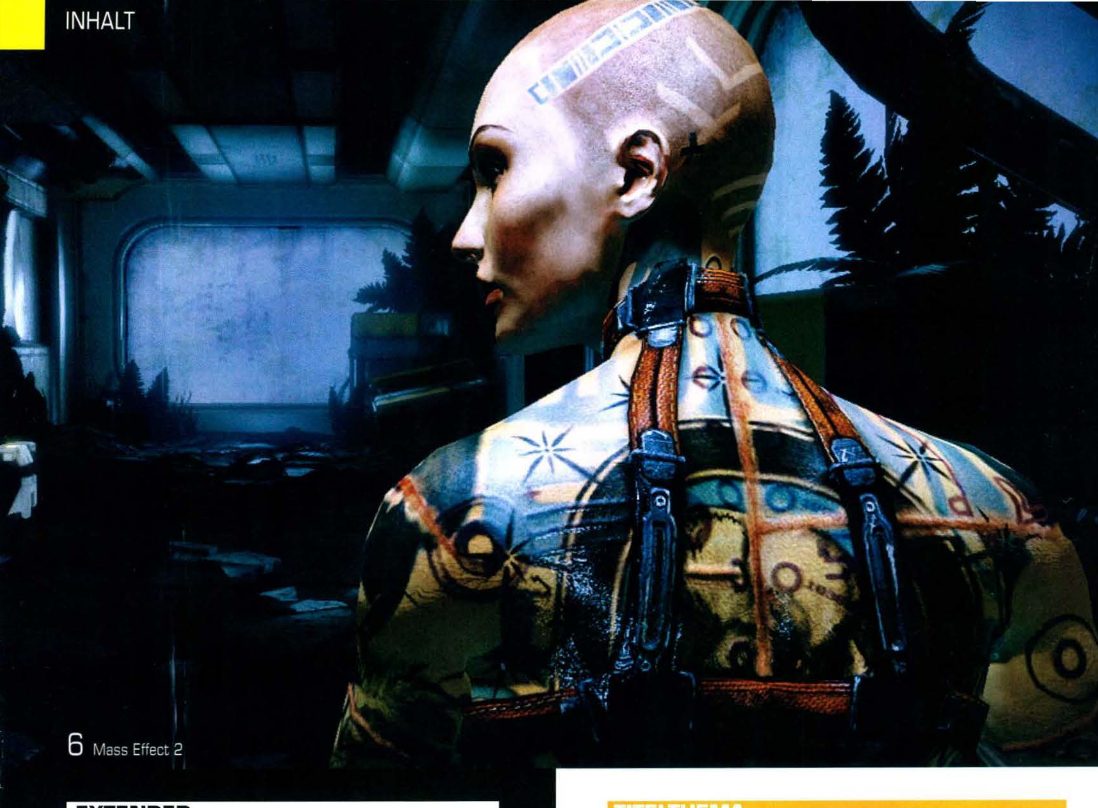
"Wir freuen uns, bekannt geben zu können, dass 'Modern Warfare 2' in Deutschland ungeschnitten erscheinen wird. Alle Spielmodi, Levels, Missionen, Gegner und Animationen sind enthalten. (...) Die deutsche Version von 'Modern Warfare 2' enthält jeden einzelnen Level der US-Version in ungekürzter Fassung, in allen drei Spielmodi. (...) Die deutschen Spieler haben mit der deutschen Version Zugriff auf das komplette Waffenarsenal. Darüber hinaus sind auch alle Trefferanimationen in der deutschen Version enthalten und liefern einen vollständigen, ungeschnittenen Eindruck des Kampfgeschehens. (...) Activision Deutschland freut sich ganz besonders, deutschen Spielern das komplette Spielerlebnis bieten zu können."
(Zitate aus einer Pressemitteilung der Activision Blizzard Deutschland GmbH vom 25. September)

Was sagen uns diese Zeilen? Dumme Frage – dass die deutsche "Modern Warfare 2"-Fassung ungeschnitten und identisch mit der US-Version ist! Als diese Pressemitteilung in unser E-Mail-Postfach flatterte, amüsierten wir uns über die penetrante Verwendung des Wortes "ungeschnitten" (nachzulesen im Blog-Bereich auf www.maniac.de) – und hegten insgeheim Zweifel daran, dass das Spiel wirklich "komplett" sein würde. Unser Misstrauen war berechtigt, denn in der deutschen Version von "Modern Warfare 2" modifizierte Entwickler Infinity Ward ein besonders kontroverses Level. Statt auf Zivilisten schießen zu können, müssen Käufer der hiesigen Fassung teilnahmslos zuschauen, wie die Terroristen-"Kollegen" ein Blutbad in einem Flughafen anrichten. Über die moralische Fragwürdigkeit dieser Szene diskutieren wir auf Seite 47, hier geht es schlicht um die Täuschung des Verbrauchers.

Activision selbst definiert die Streichung der Schussmöglichkeit auf Zivilisten nicht als Schnitt, es sei ja alles zu sehen. Für uns sieht ein "komplettes Spielerlebnis", wie in der Pressemitteilung verkündet, anders aus. Fakt ist: Dem Spieler wird in der deutschen Fassung die Möglichkeit genommen, an einer bestimmten Stelle aktiv ins Geschehen einzugreifen. Da kann sich die Pressemitteilung noch so in schwammigen Floskeln wie "liefern einen vollständigen, ungeschnittenen Eindruck des Kampfgeschehens" und "alle Spielmodi, Levels, Missionen, Gegner und Animationen sind enthalten" ergehen.

Die Dummen sind die Händler und Gamer, die sich bewusst für die deutsche Version entschieden haben. Die Händler bekommen nun den Zorn der Käufer zu spüren, schließlich haben sie gutgläubig – den offensichtlichen Inhalt der Pressemitteilung noch im Kopf – erzählt, das deutsche "Modern Warfare 2" sei identisch mit der englischen Fassung. Und die Spieler kommen sich einfach nur verarscht vor. Warum Activision diesen PR-GAU mit Ansage produzierte, müssen wir nicht verstehen. Was wir durchaus verstehen, ist, wenn verärgerte Spieler künftig einen Bogen um vermeintlich ungeschnittene Activision-Produkte machen – und auch anderen Herstellern von deutscher 'uncut ab 18'-Software generell misstrauisch gegenüber stehen.





6 Mass Effect 2

EXTENDED

TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW

RUBRIKEN



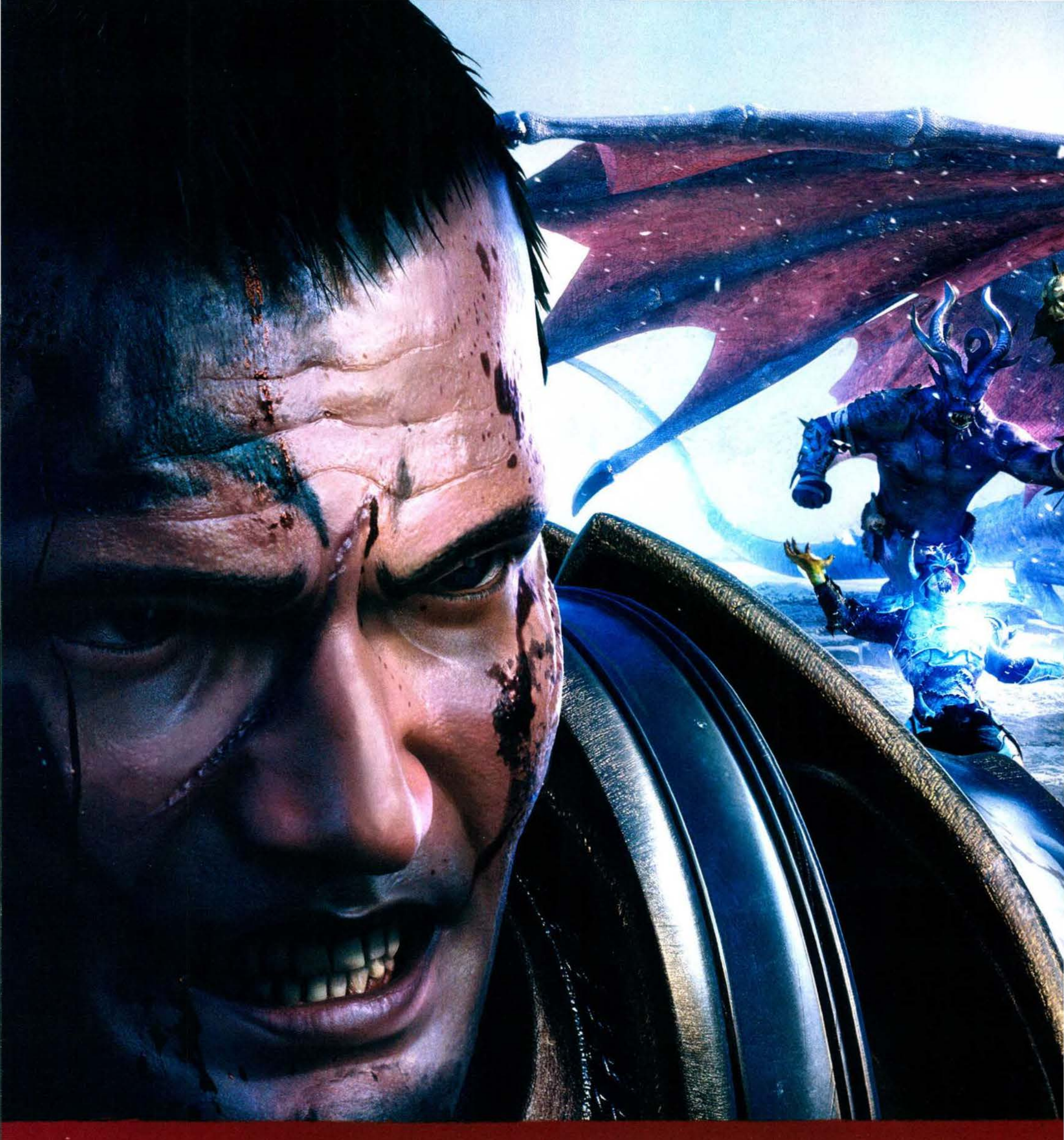
SPIELE-TEST

NACHSPIEL

ONLINE

IMPORT

TECHNIK



ZWISCHEN RECHT UND UNRECHT LIEGT DIE HOFFNUNG.

Du bist ein Grauer Wächter, einer der letzten eines uralten Ordens. Du schuldest niemandem Gehorsam - weder Königreich noch Volk, denn Deine Bestimmung ist es, einem höheren Zweck zu dienen und das um jeden Preis. Es obliegt Dir, Hoffnung zu bringen, wo es keine gibt, ein Gefolge aus Helden anzuführen, zerfallene Königreiche zu vereinen und einen legendären Feind zu vernichten. Dies wird keine leichte Aufgabe - Deine Entscheidungen müssen schnell gefällt werden, manche brutal und oft tragisch - aber dies sind die Entscheidungen, die dieses Land vor Dämonen retten werden.

Mass Effect 2

Dramatischer, dynamischer, spannender – exklusiv spielen wir die Fortsetzung des wegweisenden Sci-Fi-Rollenspiels.



Commander Shepard ist tot. Was ein unheilvoller Teaser-Trailer im Februar ankündigte und für Entsetzen bei Sci-Fi-Rollenspielern sorgte, entpuppt sich als Eröffnungssequenz von "Mass Effect 2". Der erste menschliche Spectre unterstreicht seinen Heldenstatus bei der Rettung des Brückenkommandanten Joker und bezahlt dafür mit seinem Leben.

Doch fallen wir nicht mit der Tür ins Haus: Einen Tag lang haben wir uns im EA-Hauptquartier in Köln eingenistet und exklusiv "Mass Effect 2" gespielt - den Mittelteil der "Mass Effect"-Trilogie und die Fortsetzung der spannenden Spectre-Story. Die schreiberischen Qualitäten des kanadischen Entwicklers BioWare sind nicht erst seit dem grandios erzählten Fantasy-Drama "Dragon Age: Origins" bekannt. Vor zwei Jahren setzte das kosmische Rollenspiel Maßstäbe in puncto Charakterdarstellung, Erzählung und Atmosphäre. Wir versichern

360 Zwei Neuerungen im Kampfsystem auf einen Blick: Die härteren Gefechte verlangen manuelles In-Deckung-gehen, zudem hantiert Ihr mit mächtigen Raketenwerfern.

Euch: Der zweite Teil knüpft daran nicht nur nahtlos an, sondern packt Euch mit einer höheren Schlagzahl an Dramatik und Action augenblicklich am Weltenretter-Kragen. Denn hilflos müsst Ihr den Feindangriff auf Euren Raumgleiter Normandy ansehen, der die halbe Crew auslöscht und die andere Hälfte in Rettungskapseln ins All katapultiert. Waren es die Geth – die gegnerische Cyborg-Rasse aus dem Vorgänger? Unmöglich, schließlich war die Normandy im Tarn-Modus. Zwar sind die Geth-Androiden wieder an Bord der Feindpalette, der große Widersacher ist aber eine neue Alien-Rasse – doch dazu später mehr. Zumal Shepard noch den Steuermann Joker retten muss, der das sinkende Schiff nicht verlassen will. Es ist unausweichlich: Egal, welche Antwortoption Ihr im unverändert belassenen Dialog-System wählt, Ihr rettet Joker und könnt Euch selbst nicht helfen. Das bewerkstelligt dagegen eine Fraktion, die im ersten "Mass Effect" nur eine untergeordnete Rolle spielte und nun auftrumpft.

Der Shooter-Touch

Schnitt. Shepard wacht in einem Krankenflügel eines Raumschiffes auf. Feuer, Explosionen, Sirenen – schon wieder ein Angriff. Aus Lautsprechern ertönt eine Frauenstimme, die uns anweist, eine Pistole zu greifen und zu flüchten. Es beginnt eine Tutorialmission, die Euch die leicht überarbeitete Kampfsteuerung näherbringt. Geht per Tastendruck hinter Kisten, Barrikaden oder Wänden in Deckung und springt erstmals darüber. Die bockige Deckungsautomatik des Vorgängers hat ausgedient, die Echtzeit-Gefechte sind insgesamt dynamischer. Gegner haben neuerdings verschiedene Trefferzonen, da platzen gelegentlich Köpfe und es reißt Arme ab. Die visualisierte Trefferrückmeldung ist erfrischend, denn im Erstling hatten wir stets nur den Energiebalken des Widersachers im Blick. Allerdings konnten wir keinen Unterschied ausmachen, ob ein Kopfschuss größeren Schaden verursacht als ein Körpertreffer. BioWare hat auch die Kamera überarbeitet, welche nun näher an Shepard heranrückt und ihn ins linke Bilddrittel stellt. Das erinnert uns an "Resident Evil 5" oder "Gears of War" – "Mass Effect" hat einen deutlichen Shooter-Touch verpasst bekommen. Dafür spricht auch die aufgestockte Zahl an Waffenklassen: Waren es im Vorgänger vier, hantiert Ihr in der zweiten Episode mit satten 19 Ballermännern, darunter auch schweres Geschütz wie ein Raketenwerfer oder Mini-Atombomben.

360 Schlüsselfigur in der Fortsetzung: Der stets Zigaretten paffende "Unbekannte" ist der Kopf der Cerberus-Organisation, für die Shepard nun auf Alienjagd geht.

Nach einigen zu Schrott geschossenen, von Feindeshand umprogrammierten Mechs treffen wir auf Jakob, unser erstes Partymitglied. Jakob ruft uns die besonderen Fähigkeiten eines jeden Squad-Mitglieds in Erinnerung. Über das bekannte Ringmenü kontrollieren wir das Biotik-System, das Spezialfähigkeiten wie Brandgeschosse oder 'Wiederbelebung' aktiviert. Besonders cool ist der neue Spruch 'Biotic Pull', der Gegner in Jedi-Manier aus der Deckung in die Luft hebt, wo sie leichtes Kanonenfutter sind. Leicht überarbeitet wurde die Abklingzeit der Talente, so dass besonders

COLLECTOR'S EDITION UND VORBESTELLER-BONI



"Mass Effect 2" erscheint in limitierter Auflage auch als Collector's Edition. Für rund 70 Euro erhaltet Ihr das Spiel in schicker Metallverpackung und folgendem Bonusinhalt: 48-seitiges Hardcover-Buch "Art of Mass Effect 2", die Erstausgabe des Comics "Mass Effect Redemption" (Bild rechts) und eine Bonus-DVD mit einem Blick hinter die Kulissen sowie einem Making-of. Zusätzlich gibt es noch nicht genannte exklusive Waffen und Panzerungen. Dafür sind die Vorbesteller-Boni bekannt: Wer bei Gamestop ordert, freut sich auf die tempobeschleunigende 'Terminus-Panzerung' samt Gravitationswaffe M-490 Blackstorm. Amazon-Vorbesteller sichern sich die mächtige Inferno-Panzerung, mit der Ihr im Spiel einen Verhandlungsbonus, eine Erhöhung der Laufgeschwindigkeit und mehr Schaden durch Kampffähigkeiten erhaltet.

360 Trotz dynamischer Kämpfe mit Shooter-Anleihen: Die Gegner-KI verhält sich Rollenspiel-typisch; sprich, wechselt selten die Gefechtsposition und schießt ungenau.

360 Die Spezialfähigkeiten Eures Trupps aktiviert Ihr wie gewohnt über ein komfortables Ringmenü, das die Echtzeit-Scharmützel zudem pausiert.

mächtige Attacken nicht alles sofort umpusten.

An einer Luftschleuse treffen wir auf die Frauenstimme, die uns vor dem Angriff gewarnt hat. Miranda ist ein biosynthetisch aufgewerteter Mensch, die sich ihren humanoiden Kollegen geistig wie körperlich überlegen zeigt. Beste Voraussetzung, um das zweite Partymitglied von Shepards neuer Truppe zu werden. Denn wie schon vor zwei Jahren wirbt Shepard ein Team von Spezialisten an, um den Weltraum zu bereisen und... ja, was eigentlich? Miranda klärt auf: Shepard ist bei seiner Rettungstat gestorben, und das vor zwei Jahren. Die ganze Galaxie glaubt, dass der Spectre im Kampf gefallen sei – 'Killed in Action', wie der Teaser-Trailer auch uns damals glauben ließ. Das 'Lazarus'-Projekt hat den Commander rekonstruiert und ins künstliche Koma versetzt. Verantwortlich dafür ist 'Cerberus', eine Pro-Human-Organisation, die im Erstling nur am Rande auftauchte. Sie ist der festen Überzeugung, dass die menschliche Spezies allen übrigen Rassen überlegen ist, weshalb ihr Misstrauen und zuweilen Hass der Alienvölker entgegenschlägt. Miranda berichtet dem Anführer von Cerberus. Der 'Unbekannte' ist ein mysteriöser Mittvierziger, der laut den Entwicklern all die Laster vereinigt, die Menschen liebens- und hassenswürdig machen. In jeder Einstellung Zigarette rauchend, dem Alkohol nicht abgeneigt und als Charmeur das weibliche Geschlecht um den Finger wickelnd, verfolgt der hochintelligente Mann eigene Ziele. Zunächst einmal ist er aber auf Shepards Hilfe angewie-

DIE VÖLKER IN MASS EFFECT



MENSCHEN

Erst der Fund protheanischer Technologie ermöglichte das Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit, wodurch die Menschen in Kontakt mit der größeren galaktischen Gemeinschaft kamen. Sie gelten als intelligent, aggressiv sowie hoch anpassungsfähig und überspannten das All mit zahlreichen Kolonien.



ASARI

Die friedlichen Asari haben als erste Rasse die Citadel entdeckt und sind auf ein Gleichgewicht in der Galaxie bedacht. Als die Salarianer dazustießen, gründete die als Diplomaten bekannte Spezies infolge das Citadel Council. Die Besonderheit der Asari ist deren Monogeschlechtlichkeit.



GETH

Die Geth sind vernetzte künstliche Intelligenzen, die langsam lernen. Nach dem Sieg gegen ihre Schöpfer, die Quarianer, haben sie mehrere Unterarten gebildet. Weil die Geth als Warnung vor den potenziellen Gefahren künstlicher Intelligenzen gelten, werden sie von anderen Völkern gemieden.



KROGANER

Die reptilienartigen Wesen eignen sich wegen ihrer robusten Körper als perfekte Krieger. Die Population der Kroganer wird von den Turianern aus Sicherheitsgründen künstlich klein gehalten. Viele Kroganer wurden in der Folge egozentrisch und verdingen sich mittlerweile als Söldner.



QUARIANER

Vor 300 Jahren erschufen die humanoiden Außerirdischen die Geth als Arbeitskräfte. Doch diese rebellierten gegen ihre quarianischen Herren und trieben sie ins Exil. Seitdem reisen die verachteten Quarianer als Nomaden durch den Weltraum und legen ihre Schutzkleidung niemals ab.

360 Die Begegnung mit sexy Weltraumbraut Subject Zero ist stürmisch. Kümmert Euch gut um die Gefolgsleute, sie retten womöglich Shepards Leben im Finale.

360 Familientreffen: Den salarianischen Professor Mordin (links) rekrutieren wir im Seuchengebiet Omegas, Tali treffen wir zwar früh im Spiel, werben sie aber später an.

sen, weshalb er das Projekt 'Shepard rekonstruieren' finanziert hat.

Die Wiedergeburt Shepards ist übrigens der zitierte Storykniff, mit dem die Entwickler erklären, warum der hochgelevelte Superagent des ersten Teils zu Sequel-Beginn nur einige wenige Spezialfähigkeiten besitzt – sie wurden schlicht nicht rekonstruiert. Zumindest, wenn Ihr einen komplett neuen Spielstand beginnt. Die bestätigte Funktion, einen Spielstand aus dem ersten Teil der Weltraum-Saga übertragen zu können, durften wir zwar noch nicht ausprobieren, Shepard soll laut BioWare aber seine gesammelte Erfahrung nutzen können (siehe auch Kasten auf Seite 12).

> Die gesamte Galaxie glaubt, dass der Spectre im Kampf gefallen sei.

Wiedersehensfreude

Der Unbekannte hat einen ersten Auftrag für Euch als neuer Squad-Anführer: Zusammen mit den beiden menschlichen Teammitgliedern Miranda und Jakob untersucht Ihr die Kolonie 'Freedoms Progress', um Beweise gegen die Geth zu finden. Dort verschwinden unentwegt Kolonisten. Die Niederlassung befindet sich auf einem unwirtlichen Eisplaneten, die Bauten sind verlassen, nichts deutet auf einen Kampf hin. Schneeflocken rieseln lautlos durch die Nacht auf unser bewaffnetes Trio, das Baracke um Baracke vordringt – und eine Gruppe Quarianer überrascht. Unter den Weltall-Nomaden befindet sich auch Tali,



TURIANER
Die turianische Gesellschaft ist für ihre strikte Disziplin und Arbeitsmoral bekannt. Die humanoiden Raubvögel zeichnen sich mit hoher Tapferkeit im Kampf aus; wenn ein Konflikt unvermeidbar ist, wird ein Krieg bedingungslos mit gewaltiger Flotte geführt. Die Turianer gehören dem Citadel Council an.



SALARIANER
Die politisch liberalen Salarianer sind eine der drei Rassen des Citadel Council. Sie sind technologisch hochentwickelt und gelten als bester Geheimdienst in der Galaxie. Dank ihrer schnellen Reflexe und der übernatürlichen Denkgeschwindigkeit wirken die Salarianer hyperaktiv und ruhelos.

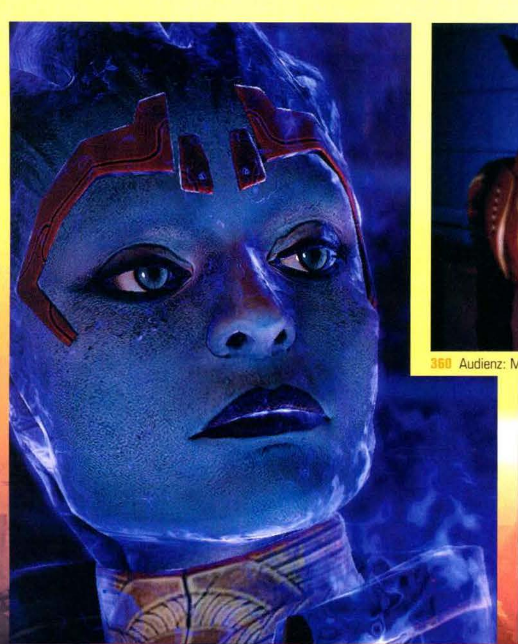
BATARIANER
Die Batarianer sind eine verrufene Rasse mit vier Augen, die sich dazu entschlossen haben, sich von dem Rest der Galaxie zu isolieren. Sie sind der Hauptkonkurrent der menschlichen Allianz um den skyllianischen Randsektor und beauftragten kriminelle Organisationen, menschliche Kolonien anzugreifen.



DRELL
Die Drell scheinen angesichts ihrer Schuppenhaut und der gurgelnden Stimme eine amphibische Rasse zu sein. Der rekrutierbare Thane ist der einzige bekannte Vertreter seiner Spezies und ist Liaras Informant in der vierteiligen Comic-Serie "Redemption". Die Drell gelten als exzellente Killer.



KOLLEKTOREN
Die Kollektoren sind eine insektenähnliche Rasse, die als neue Bedrohung auftritt. Sie gelten als Mythos, weil sie nur alle paar Jahrhunderte Handel mit anderen Völkern eingehen und ihre hochentwickelte Technik gegen eine Handvoll Sklaven eintauschen. In "Mass Effect 2" überfallen sie Kolonien.



360 Die Asarin Aria T'Loak herrscht über Omega. Ihr trefft die übernatürlich starke Schönheit in der verruchten Tanzbar Afterlife Club, wo sie Euch anfangs abweist.



360 Audienz: Mit Miranda und Thane im Rücken entlockt Ihr Aria die notwendigen Infos.



360 Die aus einem Asteroiden geschälte Raumstation Omega ist immer wieder Anflugziel in "Mass Effect 2" und das düstere, gesetzlose Gegenstück zur Citadel.

treue Gefolgsfrau aus dem ersten Teil und nur eine der Verbündeten, die Ihr im Laufe des zweiten Abenteuers erneut trefft. Doch die Wiedersehensfreude währt nur kurz, denn ein gesuchter Quarianer auf Pilgerreise hat sämtliche Roboter-Einheiten der Kolonie in seine Gewalt gebracht und agiert panisch aus einer Kommandozentrale heraus. Wir tun uns mit Tali und ihren Gefolgsleuten zusammen und proben bei einigen Scharmützeln weitere biotische Fähigkeiten und neue Laufbefehle. Über das Steuerkreuz gebt Ihr weiterhin Anweisungen wie 'Folgen' oder 'Angriff', diesmal weist Ihr Euren Gefährten aber individuelle Laufbefehle zu. So nehmt Ihr Feinde in die Zange oder schickt bullige Kameraden wie den Kroganer Grunt, der später zur Party stößt, in die Frontlinie, um selbst aus der Distanz zu agieren.

SPIELSTAND-IMPORT VS. NICHTKENNER

Wer schon 2008 mit Shepard & Co. durch die Galaxie brauste, darf seinen durchgespielten Speicherstand importieren, was sich in erster Linie auf im ersten "Mass Effect" getätigte moralische Entscheidungen auswirkt. Rüstung und ausgebeute Fähigkeiten werden dagegen zurückgesetzt, zu sehr hat BioWare das Spielsystem umgekrempelt. Dafür soll das Charakter-Level erhalten bleiben, was sich in einem härteren Schwierigkeitsgrad ausdrückt. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, erstellt eine neue Hauptfigur und versteht trotzdem im Wesentlichen die Story. In einer Dialogsequenz werden die wichtigsten Ereignisse abstrakt zusammengefasst. Ausreichend, um den Spieler zu informieren, dass Shepard ein Leben vor "Mass Effect 2" hatte, und subtil genug, um die Höhepunkte des ersten Sci-Fi-Abenteuers nicht zu verraten.

Unterschiedliche Ziele können Eure Recken aber nicht angreifen. Als wir den verwirrten Quarianer stellen, eröffnet sich uns der Grund für seine ferngesteuerten Attacken – es war schlicht Selbstverteidigung. Der neue Superfeind in "Mass Effect" ist die Insektenrasse der 'Kollektoren' aus dem unerforschten Omega-4-Portal. Zu ihrem eigenen Überleben gehen die technologisch überlegenen Riesen-Kakerlaken auf Menschenjagd durch das ganze All. Sind die Kollektoren etwa verantwortlich für den Angriff auf Shepards Schiff vor zwei Jahren?

Der neue Stil

Nun nimmt "Mass Effect 2" Fahrt auf. Der Bedrohung der Kollektoren muss Einhalt geboten werden, zumal sich auch die Technomonster der Reaper zu Wort melden. Shepard soll eine schlagkräftige Truppe anwerben, die sich vorrangig aus neuen Verbündeten wie dem Drell-Assassinen Thane oder der sexy Weltraumbraut Subject Zero zusammensetzt, und einige wenige alte Weggefährten wie Tali und den Turianer Garrus mit ins Boot holen. Aus insgesamt zehn Teammitgliedern dürft Ihr wählen, im Vorgänger waren es nur sechs. Dafür ist das Beziehungsgefüge innerhalb der Gruppe nun wichtig. Habt ein Auge auf die Truppenmoral, denn die Loyalität zum Anführer ist ausschlaggebend für die finale Himmelfahrts-Mission, in der Shepard tatsächlich sterben kann. Für den abschließenden dritten Teil müsstet Ihr dann in jedem Fall einen neuen Shepard erstellen. Aber keine Sorge: Das Spiel macht Euch auf die bevorstehende, gewichtige Entscheidung rechtzeitig aufmerksam.

Der angekündigte düster-bedrohliche Stil in "Mass Effect 2" kumuliert im Sündenpfuhl Omega,



360 Die 'Vanguard'-Klasse katapultiert sich nach kurzer Auflade-Phase mit blauem Schweif gen Gegner. Der Aufprall verletzt Feinde und schleudert leichtes Fußvolk in die Höhe.

FRAUENPOWER IN BIOWARE-SPIELEN

"Weibliche Wesen in den Reichen können sich in jedem beliebigen Bereich auszeichnen und stehen ihren männlichen Gefährten weder in ihren Fähigkeiten noch in anderer Hinsicht nach" – so steht es schon in der Charaktererstellung von "Baldur's Gate" (PC), und so ist es auch in vielen anderen Titeln des "Mass Effect"-Entwicklers BioWare.

Wie kein anderer verstehen es die Kanadier eine Welt zu erschaffen, in der nahezu Gleichberechtigung herrscht. Die Tatsache, dass Ihr – von "Sonic Chronicles" abgesehen – stets einen weiblichen Hauptcharakter wählen dürft, ist nur der Anfang: Auch für Eure Party stehen überdurchschnittlich viele Damen zur Wahl. Diese beschränken sich nicht auf gerne im Videospiel gesehene Frauenrollen wie die zarte Elfenmagierin oder die Männer hassende Emanze. Stattdessen trefft Ihr auf eine breite Palette an charaktervollen, weiblichen Persönlichkeiten, die ihre Existenz nicht der Frauenquote verdanken, so z.B. die mächtige Jedi-Kriegerin Bastila Shan aus "KOTOR", die technikbegeisterte Tali in "Mass Effect" oder Aribeth (Bild rechts), gefeierte Heldin aus "Neverwinter Nights" (PC), die Ihr in der Hölle der zweiten Erweiterung rekrutiert.

Auch Eure Feinde sind bunt gemischt – Ihr kämpft gegen skrupellose Söldnerinnen, machthungrige Hexen und so manchen weiblichen Boss, z.B. die charismatische Lady Benezia im ersten "Mass Effect". BioWares Frauenfiguren müssen sich nicht beweisen, ihre erfundenen Welten brauchen keine Frauenbewegung – hier ist es normal, dass unter den Herrschern von Baldurs Tor Mädels sind und auch männliche Prostituierte ihrem Gewerbe nachgehen.

Wenn es also keinen Unterschied macht, ob man Frau oder Mann ist – ist es dann egal, wen man spielt? Nein! Bei BioWare lohnt es sich, beide Varianten auszuprobieren: Oft habt Ihr gar andere Sprachoptionen – im oben erwähnten "Neverwinter Nights" z.B. flirtet Ihr als Mann mit Frauen bzw. als Frau mit Männern, um das Gegenüber leichter zu etwas zu überreden. Auch zu Euren Partymitgliedern hegt Ihr besondere Beziehungen: In "Mass Effect" oder "Baldur's Gate II" könnt Ihr Liebschaften eingehen – je nach Geschlecht Eurer Spielfigur mit anderen Partnern.



In "Baldur's Gate" ist der kernige Khalid seiner Gefährten Jaheira treu ergeben.

360 Szene mit Gänsehaut-Garantie: Shepard und Tsoni lieben sich in "Mass Effect".

dem Gegenstück zur klinisch reinen Citadell, Hauptstadt des Erstlings. Leichte Mädchen, krumme Typen und finstere Barmänner, die Euch vergiften wollen, sind typische Genossen, die Ihr in und um das Herz Omegas antrefft – dem Nachtclub Afterlife. Hier herrscht die Asarin Aria T'Loak, seit sie ein zukünftiges Teammitglied, den Kroganer Grunt, entthronte. Der schummrige Fleck ist nämlich nicht nur Anlaufpunkt für Sidequests, sondern auch Ort, um neue Spezialisten anzuwerben. Diese unterscheiden sich in ihrem Charakter – ihre Persönlichkeiten stellen Euch wieder vor schwere Entscheidungen. Zudem differieren sie in den Klassen Waffenspezialist, Techniker und Biotiker (ähnlich einem Magier) – und in einer neuen vierten. Der Vanguard (dt.: Vorhut) liebt Dash-Angriffe und rammt mit bläulicher Rüstungsfärbung Barrieren aus dem Weg. Gegner wirbelt ein solcher Rempelangriff in die Höhe, in welcher der Feind von Kugeln durchsiebt wird. Oder er endet mittels Spezialangriff als Eisblock, der in tausend Stücke zerbirst.

Die Spielmechanik orientiert sich vorbildlich am ersten "Mass Effect". Zu drei Teilen wechseln sich Action-, Dialog-, und Erkundungsphasen ab, und das in perfekter Symbiose, die Sternenjahre von spielerischem Leerlauf entfernt ist. Haben wir vor zwei Jahren die cineastischen Dialog-Sequenzen gelobt, hebt BioWare die Inszenierung auf ein neues filmisches Level, das sich insbesondere in der grandiosen Schnitt-Technik während der Gespräche niederschlägt. Den Plaudereien gebt Ihr übrigens eine Wendung, wenn Ihr flink die eingeblendete LT-Taste drückt. So heilen wir zum Beispiel einen misstrauischen Batarianer mittels Serum, bewahren einen Jüngling davor, sich aufs Söldnergeschäft einzulassen oder stoßen einen unbequemen Vasallen aus dem Fenster. Dadurch soll der instinktive Affekt imitiert werden, der uns Menschen zu Kurzschlusshandlungen verleitet. Ob das allerdings stets die richtige Entscheidung ist, erfahrt Ihr erst im Nachhinein – und ohnehin spätestens Ende Januar. *pu*

360 Die technologische Überlegenheit der Kollektoren bringen die Galaxie-Bewohner mit den Schurken der Reaper in Verbindung.

Mass Effect 2

System	**360**
Entwickler	**BioWare, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**28. Januar 2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- zahlreiche Waffen und neue Klassen
- zweite Hauptstadt so groß wie die Citadel
- vertraute Mischung aus Dialogen, Erkunden und jetzt dynamischeren Gefechten
- Wiedersehen mit alten Bekannten
- viele neue Figuren und Alienrassen
- filmreife Inszenierung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- erweiterte Nebenmissionen inklusive Planetenscanner noch nicht gesichtet
- unschöne Ladebildschirme
- was nutzt der Spielstand-Import wirklich?

FAZIT » **Hochpolierter Mittelteil der kosmischen Trilogie – verfeinertes Kampfsystem, grandiose Dialoge und eine komplex-spannende Story in einem glaubwürdigen Universum prophezeien eine Spielspaß-Supernova.**

Neue Bundesregierung vs. Gewaltspiele



BERLIN • Wir haben in den vergangenen Monaten häufig über Entgleisungen übereifriger Politiker berichtet. Nun gibt es etwas Neues zu berichten, denn mittlerweile liegt der aktuelle Koalitionsvertrag der neuen Bundesregierung vor – darin haben CDU/CSU und FDP ihre Ziele für die anstehende Legislaturperiode formuliert. Und siehe da: Kein Wort zu einem angestrebten Verbot gewalthaltiger Spiele, der Begriff 'Killerspiel' taucht nicht einmal auf – im Gegensatz zum Koalitionspapier der vergangenen Regierung.

Vielmehr erkennt die neue Regierung an, dass Computerspiele ein selbstverständlicher Bestandteil unserer Alltagskultur geworden sind. Neben der Förderung kulturell und pädagogisch wertvoller Software will man den Risiken im Umgang mit Computerspielen entgegenwirken und Medienkompetenz stärken.

Des Weiteren steht dort: "Dazu trägt die Fortsetzung der erfolgreichen Projekte 'Vision Kino', 'Nationale Initiative Printmedien' und das Netz für Kinder 'Frag Finn' bei. Computerspiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur geworden. Deswegen soll die Entwicklung hochwertiger, kulturell und pädagogisch wertvoller Unterhaltungsmedien gefördert und der Deutsche Computerspielpreis aufgewertet werden."

Ebenfalls interessant ist die Ankündigung eines 'Nationalen Aktionsplans': "Wir werden gemeinsam mit Ländern, Kommunen, Verbänden und Wirtschaft einen Nationalen Aktionsplan initiieren, der sowohl ein umfassendes Konzept zur Verbesserung des Jugendschutzes beinhaltet als auch Maßnahmen zur Verbesserung der Partizipation, der Medienkompetenz und der Gewalt- sowie Suchtprävention vorsieht."

In letzter Konsequenz lesen wir heraus: Die Regierung erkennt die Bedeutung des Mediums an und weiß, dass es mit plumpen Verboten nicht getan ist. Allerdings schwingt im Text auch Unsicherheit mit, wie man mit dem Thema umzugehen habe. *mh*



Guitar Hero per Fingerschnipp

USA • Mitarbeiter von Microsoft arbeiten derzeit an der "User Interface Software and Technology" (kurz UIST), einer neuartigen Eingabe-Methode, die auch im Spielesektor Einzug halten könnte: Das beweisen die Entwickler rund um Student Scott Samponas bei einer Partie "Guitar Hero" (Bild links). Lediglich mit den Bewegungen der Hand bzw. einzelner Finger 'schnippen' sie zum Rocksong, ein Sensor am Bizeps überträgt die Signale an den Computer, der diese in "Guitar Hero"-Steuerbefehle übersetzt. Den Videobeweis der Entwickler findet Ihr auf www.maniac.de/fingerschnipp. Wir könnten uns für die Zukunft weitere Einsatzmöglichkeiten vorstellen: zum Beispiel beim Weiterschalten der Lieder eines MP3-Players während des Joggens oder wenn Ihr trotz voll beladener Hände Euren Kofferraum öffnen wollt. *pu*

DSi XL: der große Handheld-Bruder

JAPAN • Nur ein Jahr nach der Veröffentlichung des DSi kam am 21. November ein neues Modell in die japanischen Läden. Die vierte Revision hört auf den Namen DSi LL (in Europa XL) und ist insbesondere für Handheldfans gedacht, die ihr Gerät verstärkt als Webbrowser oder Musikplayer benutzen wollen.

Augenfälligster Unterschied zum normalen DSi: die Größe. Beide Bildschirme besitzen nun eine Diagonale von 4,2 Zoll (10,7 cm) und fallen flächenmäßig damit etwa doppelt so groß aus wie die des Vorgängermodells (3,25 Zoll) – das Mehr an Display-Fläche soll das Surfen im Internet und die Verwaltung des Musikarchivs komfortabler machen. Entsprechend wachsen Gehäuse und Gewicht deutlich: Der DSi XL misst 161 x 91,4 x 21,2 mm und wiegt 314g (DSi: 137 x 74,9 x 18,9 mm, 214g). Einher geht eine längere Betriebsdauer. Laut Nintendo liegt die Akkulaufzeit zwischen neun und elf Stunden; drei Stunden mehr als beim DSi. Der ansonsten technisch identische und Software-kompatible DSi XL kommt mit zwei Stylus-Varianten: Neben der gewohnten Variante liegt ein dickerer und längerer Stift bei, der in seiner Form an einen Kugelschreiber erinnert.

Der Europa-Start ist im 1. Quartal 2010. Wer sich ein Import-Gerät gönnen will, darf 20.000 Yen (ca. 150 Euro) hinblättern und aus drei Farbvarianten wählen: weiß, weinrot und dunkelbraun. Der DSi XL wird hierzulande ca. 20 Euro mehr als der normale DSi (160 Euro) kosten. *os*



Yvio: Konsolenkinder an den Spieltisch

DEUTSCHLAND • "Freibeuter voraus! Captain, unsere Fracht ist in Gefahr!" Während Ihr bei einem klassischen Brettspiel Fantasie und Würfelglück braucht, spitzt Ihr bei Yvio Eure Ohren und fiebert gespannt mit, ob Eure Kanonensalven das Ziel treffen und Ihr sicher im Hafen anlegt. Yvio erweitert das Brettspiel-Geschehen um eine Erlebniskomponente und übernimmt sämtliche Verwaltungsaufgaben. Das Konzept basiert auf einer kabellosen 'Konsole' (siehe Bild rechts oben), die mittig auf dem Brett positioniert wird und als Spielleiter fungiert. Der kleine Computer erkennt, welche Fracht geladen ist, wo sich unser Schiff befindet und ob uns Piraten auflauern. Über zwölf Sensortasten führt Ihr verschiedene Aktionen wie Kapern, Kanonenbeschuss oder Flucht aus, eine männliche Erzählerstimme moderiert, welcher der bis zu vier Spieler an der Reihe ist und was er zu tun hat. Abenteuer-Stimmung verbreiten die karibischen Klänge, die guten Sprecher und Soundschnipsel, die uns das maritime Leben dank mitgelieferter Speicherkarte ins Wohnzimmer bringen. Praktisch: Setzt unterbrochene Partien jederzeit fort, da alle Spieldaten (Position der Schiffe, Geld, Siegpunkte) automatisch gespeichert werden. Einziger Wermutstropfen: Allein die Yvio-Konsole schlägt mit 80 Euro zu Buche, jedes der mittlerweile zehn erhältlichen Spiele wie die Handelsstrategie "Freibeuter der Karibik" kostet 20 bis 40 Euro. *pu*



Die Invizimals erobern die PSP

DEUTSCHLAND • Hey, Ihr! Wusstet Ihr schon, dass überall in Eurer Umgebung, also in z.B. im Zimmer oder im Garten unsichtbare Haustiere wohnen? Was sich nach dem Beginn einer Gute-Nacht-Geschichte anhört, ist in Wahrheit die Story des PSP-Abenteuers. Eingangs erwähnte 'Invisible Animals' – oder wie Sony sie nennt: "Invizimals" – bewohnen eben unsere Welt und mit der PSP (plus Kamera) können wir sie aufspüren.

Das funktioniert in der Praxis so: Ihr stöpselt die Kamera ans Handheld und seht daraufhin ein Bild Eurer Umgebung auf dem Schirm. Nun müsst Ihr ein bestimmtes Muster suchen (meist eine Farbe), dort hausen die Invizimals. Ist der Suchanzeiger voll, legt Ihr die im Lieferumfang enthaltene Markerkarte auf diese Stelle. Auf Eurem Bildschirm erwacht dann eines von über 100 virtuellen Tierchen – ein Wow-Effekt, nicht nur für Kinder. "Invizimals" ist wie das "EyePet" oder der PS3-Kartenkampf "Eye of Judgment" eine Augmented-Reality-Anwendung – Eure PSP kombiniert echte Bilder mit virtuellen Inhalten; virtuell sind in diesem Fall die Invizimals. Die fangt Ihr in zahlreichen, pfiffigen Minispielen, trainiert sie in bester "Pokémon"-Art und schickt sie in Arenaduelle (allerdings in Echtzeit) oder tauscht sie mit anderen PSP-Besitzern.

Der einfallsreiche, hübsch präsentierte Titel kostet inklusive Kamera 50 Euro (ohne nur 30) und läuft mangels Kamera-Anschlussmöglichkeit nicht auf der PSPgo. *ms*





Vorsicht, alt! "Rush Rush Rally Racing" für Dreamcast

NIEDERLANDE • Die 128-Bit-Power des Dreamcast sieht man der Retro-Flitzerei "Rush Rush Rally Racing" nicht an – uns hat das Top-Down-Rennspiel stark an den Neo-Geo-Titel "Thrash Rally" erinnert.

Gerade einmal 15 Euro müsst Ihr für das neueste Dreamcast-Spiel hinblättern, für 28 Euro gibt es die Deluxe-Variante samt Soundtrack und Stickerset – erhältlich sind beide Versionen unter www.redspotgames.com/shop. Das vermutlich erste Spiel, das sich mit "RRRR" abkürzen lässt, wanderte bei einem geselligen Mehrspieler-Abend natürlich sofort in unsere Sega-Konsole... flog aber bald in hohem Bogen wieder heraus: Während beim spielerisch ähnlichen "Micro Machines" vier Zocker denselben Bildausschnitt befahren, müssen "RRRR"-Spieler mit unübersichtlich-kleinen Splitscreen-Ausschnitten leben. Ebenfalls fatal: Eine Streckenkarte fehlt. Auch die angepriesenen Items kommen kaum zur Geltung. Im Solo-Modus hingegen überzeugt das griffige Fahrverhalten, dafür rauben Euch die beinharten Gegner schnell die Continues. Am lustigsten ist "RRRR" schließlich, wenn Ihr abseits der Piste weidende Kühe niedermäht... das spricht Bände. *ms*



DC Karambolage! So eng ist das Fahrerfeld nur kurz nach dem Start zusammen.

SPIELSPASS

Entwickler	Senile Team, Niederlande	3 von 10
Preis	15 Euro	

Ein Stick, sie zu knechten

DEUTSCHLAND • Kabel- und Umbauspezialist Wolfsoft beklagt die Tatsache, dass für jede Konsole unterschiedliche Arcadesticks existieren und bietet eine teure Lösung an: Für 230 Euro bestellt Ihr im Onlineshop (www.wolfsoft.de/shop/product_info.php/products_id/14662/) den Furious Control Stick, der per Plug'n'Play an fast allen alten und neuen Konsolen funktioniert. Tolle Sache – mit einem Haken: Die Basisversion läuft nur an PC, Xbox und PS3. Saftige Zusatzkosten für Adapter werden fällig, wenn Ihr auf Dreamcast (60 Euro), Xbox 360 (80 Euro) oder Retrohardware wie Neo-Geo, SNES, 3DO oder Mega Drive (je 20 Euro) zocken wollt.

Das Spielgefühl ist gut, die (Sanwa-)Buttons sind edel, die Flipperknöpfe eine nette Dreingabe – auch Größe und Gewicht stimmen; der Stick jedoch hat etwas zu viel Spiel. Weil das Gerät von Hand gefertigt wird, müsst Ihr mit manch unsauber gearbeiteter Kante leben. *ms*



45 Minuten danach: Aus dem Bauteilsatz rechts entsteht die fertige Ping-Pong-Konsole links.



Pong-Konsole für 20 Euro

DEUTSCHLAND • Zum schlanken Preis von 20 Euro bietet der Elektronik-Händler Conrad (www.conrad.de) einen Bausatz für eine kleine Retro-Pong-Konsole an.

Mittels 120 einzelner LEDs werden Spielfeld, Schläger und Ball dargestellt – per Drehregler steuert Ihr Euren Schläger, stilecht wird eine neue Spielrunde per Münzeinwurf gestartet. Die Spielgeschwindigkeit ist einstellbar – wer dem kultigen Schauspiel einfach nur beiwohnen möchte, lässt den Computer gegen sich selbst spielen. Für den Aufbau ist minimales handwerkliches Geschick nötig, außerdem ein Lötkolben; schließlich werden drei AA-Batterien für den Betrieb fällig. Wir haben's ausprobiert: Eine gute halbe Stunde solltet Ihr für das Zusammenbauen veranschlagen, das wissen wir jetzt. Denn so mancher Handgriff ist entweder in der Anleitung nur schwammig beschrieben oder mangels vorgestanzter Löcher etwas umständlich auszuführen.

Auch die milchige Plastikabdeckung über den LEDs hat uns nicht überzeugt – dadurch wirken Ball und Schläger arg unscharf. Das Spiel selbst ist kurzweilig, aufgrund der nur 120 Bildpunkte aber simpler als das echte "Pong". Unser Fazit: Die Eigenbau-Konsole ist ein netter Spaß für Bastler und ein hübscher Hingucker für die Vitrine; viel Spielspaß kommt aber trotz der griffigen Drehregler nicht auf. *ms*

NEWS-TICKER » +++ Zu brutal? Sega wird den Ego-Shooter "Aliens vs. Predator" (PS3, 360) nicht in Deutschland veröffentlichen. +++ Marke geknackt: Microsoft hat in Europa (plus Naher Osten und Afrika) insgesamt 10 Millionen Xbox-360-Konsolen verkauft. Die Frage ist: Wie viele davon laufen noch? +++ Auszeichnungen: Das Time Magazine hat Microsofts Bewegungssteuerung Project Natal in die Liste der 50 besten Erfindungen des Jahres gewählt – der



Capcom – die Freiheit nehm' ich mir

DEUTSCHLAND • Ab Dezember bietet der japanische Kultentwickler Capcom in Zusammenarbeit mit der Hanseatic Bank die Kreditkarte "Capcom-Card" in Deutschland an. Anträge für das Plastikgeld sind bereits jetzt möglich – unter www.capcom-card.de.

Doch warum solltet Ihr Euch die Visa-Karte holen? Capcom preist in seiner Presse-Mitteilung viele Vorteile an: Rabatte beim Einkauf von Spielen im Capcom-Shop und spannende Extras wie... äh... exklusive Gewinnspiele. Wir finden: Hier sollte sich das Unternehmen noch mehr ins Zeug legen. Denn schick aussehen tun sie ja, die Karten im Capcom-Look – mit wahlweise "Resident Evil 5" (Abbildung) oder "Street Fighter IV" als Motiv. Die Jahresgebühr beträgt 19,95 Euro, die Hanseatic Bank verspricht bis zu 3.000 Euro Verfügungsrahmen und eine flexible Rückzahlung. *ms*

Electronic Arts: Weniger Spiele, dafür mehr Profit?

USA • Die Quartalszahlen enttäuschen: Für die Monate Juli bis September verbucht EA ein sattes Minus von 391 Millionen US-Dollar bei einem Umsatz von 788 Millionen US-Dollar. Als Grund werden vorgezogene Zahlungen in Höhe von 359 Millionen US-Dollar angegeben.

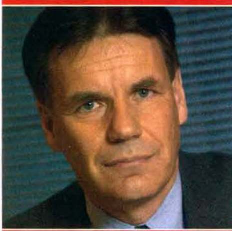
Die Konsequenzen daraus betreffen vor allem die Belegschaft: Bis Ende März 2010 fallen 1.500 Stellen weg, das sind 17 Prozent von derzeit weltweit 8.820 Mitarbeitern. Die Hauptlast wird die Produktentwicklung tragen. Laut Finanzvorstand Eric Brown sollen in der Entwicklung 900 Stellen, in der Vermarktung 500 und in der Verwaltung weitere 100 Stellen wegfallen. Einsparungspotenzial sieht EA bei den US-Studios Redwood Shores (EA-Hauptquartier), Tiburon ("Madden") und Mythic Entertainment ("Warhammer Online"). Auch die "Dead-Space"-Macher Visceral Games stehen zur Debatte, nicht ausgeschlossen sind auch Studio-Schließungen.

EA-Chef John Riccitiello: "Alles, was keinen hohen Profit abwirft und nicht viele Einheiten verkauft, wird ab jetzt fallen gelassen." Gemunkelt wird, dass sich ein EA-Spiel mindestens zwei Millionen Mal verkaufen müsse, um im grünen Bereich zu sein. Innerhalb von zwei Jahren hat EA die Anzahl der Neuentwicklungen halbiert. Die Strategie: weniger, dafür qualitativ bessere Titel. Wobei allen Beteiligten klar ist, dass Qualität und Innovation nicht für einen hohen Abverkauf bürgen. Ein erfrischend 'anderer' Titel wie "Mirror's Edge" mühte sich lange, überhaupt die Millionen-Marke zu knacken.

Wenige Tage vorher verkündete EA die Übernahme von Playfish – EA zahlt für die im Oktober 2007 gegründete Firma etwa 400 Millionen US-Dollar. Playfish erreicht laut eigenen Angaben mit seinen zehn Spielen rund 60 Millionen Menschen, hauptsächlich auf Social-Network-Plattformen wie Facebook oder MySpace.

Frank Gibeau, Präsident des EA Games Labels, gab zudem bekannt, dass Electronic Arts die "Medal of Honor"-Serie wiederbeleben wird. Außerdem sprach er über die nächste "Need for Speed"-Episode, die bei Criterion ("Burnout") entsteht: "Wir sind uns nicht sicher, welche Art von 'Need for Speed' Criterion gerade entwickelt, aber wir würden uns nicht wundern, wenn es dabei ordentlich kracht." *pu/os*

Zitat des Monats



"Um einen Markt zu erobern, braucht man einen Masterplan und einen charismatischen Chef – immerhin haben wir Ersteres."
Olli-Pekka Kallasvuo, Präsident von Nokia über den Ovi Store

N-Gage in Nokias Ovi Store integriert

FINNLAND • Nokias Spieleplattform N-Gage ist Geschichte: Der finnische Konzern stellt das Angebot ab dem Jahreswechsel schrittweise ein. Nun soll N-Gage in Nokias im Mai eröffneten Ovi Store aufgehen, dem Gegenstück zum erfolgreichen App Store – neben zahllosen Anwendungen werden dort auch Spiele angeboten.

2003 hatte Nokia das Projekt N-Gage ambitioniert begonnen: Das Gerät wurde anfangs positiv aufgenommen – die Hardware war leistungsstark, das Design schick, der einzige Konkurrent damals Nintendos Game Boy Advance. Doch die Handhabe in der Praxis konnte die Käufer nicht überzeugen (Stichwort: Sidetalking), die Kritik wurde lauter, als die Softwareauswahl lange überschaubar blieb. 2004 merzte das generalüberholte N-Gage QD einige Fehler aus, kam aber zu spät – nur wenige Monate danach erschienen Nintendos DS und Sonys PSP.

2007 fiel der Startschuss für den Neuanfang als Spieleplattform für alle unterstützenden Nokia-Handys: Die Finnen waren ehrgeizig, ergatterten Sponsoring-Maßnahmen und wollten N-Gage als größte Mobilspiel-Plattform etablieren – doch Nokia hatte die Rechnung ohne Apples Smartphone-Überflieger iPhone gemacht. Ob der Ovi Store künftig Apples Online-Krämerladen Paroli bieten kann, bleibt abzuwarten. *pu/ms*



Game Boy wurde in die amerikanische Hall of Fame der Spielzeuge aufgenommen. +++ Meckertanten: Die US-Pop-Rockband "No Doubt" verklagt Activision, weil wir mit deren Band-Avataren auch zu anderer Musik abrocken. Abwrackprämie: In Capcoms "Super Street Fighter IV" feiern die Auto-Kaputtklopp-Sequenzen zwischen den Kämpfen ihr Comeback. +++

Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind im Kommen. M! stellt Euch jeden Monat einen heißen Kandidaten für den Indie-Entwickler-Thron vor. Diesmal:

Team Meat

Kopf von Team Meat ist kein Metzger, sondern Edmund McMillen, der sich schon seit vielen Jahren in der Indie-Szene tummelt. Seinen ersten Erfolg feiert er mit dem Jump'n'Run "Gish", für das er Idee und Charakter-Design beisteuert. Der Jury des Independent Game Awards 2005 war das Spiel gleich zwei Auszeichnungen wert, darunter für das innovativste Game-Design. Erfrischend an Edmunds Spielideen und Charakter-Designs ist sein skurriler und oft provokanter Humor. So überwindet Ihr in seinem Flash-basierten Puzzle-Jump'n'Run "Spewer" Stachelgruben und andere Hindernisse, indem Ihr sie mit dem zähen Erbrochenen Eurer Spielfigur füllt – anschließend schwimmt Ihr einfach zum Level-Ausgang. Im poetischen Flash-Experiment "Coil" wurdet Ihr hingegen Zeuge einer grotesken Geburt. Umso verwunderlicher, dass ausgerechnet das Vorzeigeunternehmen Nintendo auf Edmund zugeht und Interesse an seiner Fleischbeschau "Meat Boy" bekundet. Mit Tommy Land holte er sich einen fähigen Programmierer an Bord, der "Super Meat Boy" auch technisch zur Delikatesse machen soll. Hält das Haltbarkeitsdatum, was es verspricht, gehen in Zukunft mit Sicherheit viele weitere verstörende Ausflüge in die Welt von Edmund McMillen und Team Meat über die WiiWare-Theke. Garantiert kein Gammelfleisch!

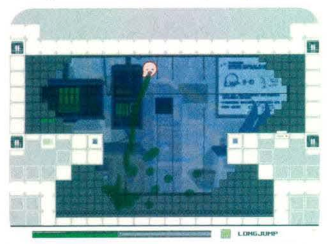


Wenn Meat Boy an Wänden herabrutscht, hinterlässt er eine triefende Blutspur. Manchmal verschlägt es...

...ihn gar in monochrome Retro-Welten: Warp-Zonen entführen Euch in stilvolle Levels im Game-Boy-Stil.

Super Fleisch Junge

Frisches Fleisch fliegt im hohen Bogen durch die Luft. Böden und Wände sind mit Blut besudelt. Nein – mit dem Jump'n'Run "Super Meat Boy" kommt kein Spiel für Erwachsene auf Euch zu. Schon seit letztem Jahr sorgt das Flash-Spiel "Meat Boy" mit schrägem Humor und knallhartem Schwierigkeitsgrad für verkrampfte Lachmuskeln und Finger. Mit der für März 2010 angekündigten WiiWare-Neuauflage legt das Indie-Studio Team Meat noch ein paar Scheiben auf das Spielspaß-Buffet drauf. Übernehmt die Kontrolle über ein saftiges Steak auf Rettungsmission!



"Spewer": Ebnet mit Erbrochenem den Weg – hinterher könnt Ihr die Pampe sogar wieder aufessen.

Darf es ein bisschen mehr sein?

Erneut macht sich Meat Boy auf, seine Freundin Band-Aid Girl aus den Fängen des bösen Dr. Fetus zu befreien. Als rohes Stück Fleisch ist Meat Boy ziemlich klebrig und springt mühelos von Wand zu Wand. Auf diese Weise bahnt Ihr Euch einen blutigen Weg durch mehr als 200 mit Fallen gespickte Hindernisparcours – vorbei an Fleischwölfen, die Euch zu Mett verarbeiten, und Salzseen, die Euch zu Tode pökeln.



Klebrig, glitschig oder fest? Um "Gish" zu meistern, müsst Ihr häufig Eure Konsistenz ändern.

Wo Blut fließt, sind Heftpflaster nicht weit. Sammelt Ihr die in den Levels verteilten Band-Aids, schaltet Ihr über 20 Bonus-Charaktere aus anderen Indie-Games frei. Darunter Tim aus dem unabhängigen Meisterwerk "Braid" und das Alien aus dem Jump'n'Shoot "Alien Hominid". Mit den Stargästen tretet Ihr anschließend im Versus-Modus gegen bis zu drei Freunde an oder meistert bockschwere Retro-Welten. Zusätzlich zu den Indie-Gastspielen strotzt "Super Meat Boy" vor respektlosen Parodien: Von "Street Fighter" über "Super Mario" bis hin zu "Ghosts 'n Goblins" – Eure liebsten Retro-Klassiker werden humorvoll durch den Kakao gezogen. Außerdem verspricht Team Meat eine komplett überarbeitete Wii-Grafik, brandneue Boss-Kämpfe und einen vollwertigen Level-Editor. *ch*

„EINE FEIER DES VIDEOSPIELS!"

M! im Gespräch mit den Spaßvögeln Edmund McMillen (links) und Tommy Land von Team Meat.

M! Games: Was hat Euch zu "Super Meat Boy" inspiriert?

Edmund: Wir sind in den frühen 90ern aufgewachsen. TV-Serien wie "Ren & Stimpy", aber auch Videospiele wie "Super Mario World" und "Earthworm Jim" haben das Thema von "Super Meat Boy" stark beeinflusst. Im Prinzip ist es eine Hommage auf alle Videospiel-Klischees. So ein Spiel hätten wir gerne gespielt, als wir zwölf Jahre alt waren!

Wie geht Nintendo eigentlich mit Eurem schrägen Humor um?

Edmund: Ich habe keine Ahnung. Aber wir tun unser Bestes, um "Super Meat Boy" unzensiert in den Handel zu bringen.

Tommy: Ich denke, es ist ganz entspannt für sie. Wir sind lockere Typen und bringen ihnen ein bisschen Abwechslung in die Bude.

Hält Euch der Retro-Fokus nicht manchmal davon ab, neue Ideen zu entwickeln?

Edmund: Wir wollen gar keine Innovationen schaffen. Uns geht es darum, alte Formeln zu perfektionieren und ein gutes Spiel abzuliefern. "Super Meat Boy" ist eine Feier des Videospiels!

Also kein Werfen von Fleischbällchen via Wii-Fernbedienung? Oder Kochen mit Meat Boy à la "Cooking Mama"?

Tommy: Natürlich! Rüsten wir unser präzises Jump'n'Run doch mit bekloppter Remote-Steuerung aus! Warum wie normale Menschen ein Steuerkreuz benutzen? Aber mal Spaß beiseite – jedes Mal, wenn mir jemand diese Fragen stellt, stirbt ein Teil von mir.

Wie stellt Ihr Euch die perfekte Zukunft für Videospiele vor?

Edmund: Blow-Job-Peripherie wäre prima!

Tommy: Gib' mir fünf! (gibt Edmund einen Handschlag)



Auf der Retrobörse gab es für Fans klassischer Spiele reichlich zu sehen und zu kaufen.

Winnie Forster (links) und Boris Schneider-Johne (Mitte) erzählten aus ihrem Leben als Wegbereiter des deutschen Spielejournalismus.

Ein perfekt lauffähiger SX-64 – von der tragbaren C64-Variante wurden nur wenige tausend verkauft.

Urgesteine in Österreich

WIEN • Die Eurocon – ein kleines, feines Treffen europäischer Retro-Fans – feierte am letzten Oktoberwochenende ihr zehnjähriges Jubiläum. Diesmal begaben sich gealterte Spielefans, Sammler und Retro-Programmierer aus Deutschland, Österreich, Holland und England nach Wien, um in einer Jugendherberge 48 Stunden lang die guten alten Zeiten zu zelebrieren – in Form eines VCS-Wettbewerbs, der Vorstellung eines neuen Philips G7000-Spiels, zweier auf Game Boys musizierender Live Acts (Catchy Name Music, GameBoy MusicClub) und mit zwei Stargästen, die munter aus dem Nähkästchen plauderten: Power-Play-Urgestein und jetziger Microsoft-Mann Boris Schneider-Johne sowie MAN!AC-Mitgründer und Gameplan-Verlagschef Winnie Forster. Knapp zwei Stunden bannten die beiden mit Anekdoten aus dem frühen Spielezeitschriften- und Publisher-Alltag die Eurocon-Gäste. Ein weiteres Mal ein Höhepunkt: die Sammlerbörse, die zum ersten Mal in der TU Wien stattfand und zu der selbst die englischen Eurocon-Besucher reichlich Waren mitgebracht hatten. Retrofans, denen Wien zu weit war, können sich übrigens auf eine weitere Börse für klassische Videospiele im Ruhrgebiet freuen: Zum fünften Mal findet sie am 8. Mai in Bochum statt. *sf*

Feuer und Flamme

JAPAN • Sind Raucher die neue Zielgruppe für Videospielhersteller? Ende Oktober kündigte Sega seine eigene Feuerzeug-Linie im Retro-Look an, Anfang November zog Namco-Bandai nach. Gleich vier Spielhallen-Klassiker bietet Letzterer in Zippo-Form an – günstig sind die Dinger aber nicht: Beim Importspezialisten ncsx.com werden stolze 109 US-Dollar fällig, die Auslieferung ist für Ende Januar 2010 angepeilt. Die Sega-Feuerzeuge im Saturn- und Mega-Drive-Look (Bild rechts) schlagen gar mit 150 US-Dollar zu Buche. *us*









Bible Adventure 2.0

USA • Das älteste Bibel-Verlagshaus der USA (seit 1891 tätig) will ab Anfang Dezember den Vertriebsweg Xbox Live, genauer gesagt den der Indie Games, nutzen: "Bible Navigator X" heißt das Download-'Spiel', das auf der Holman Christian Standard Bible beruht – Altes und Neues Testament sind logischerweise in englischer Sprache enthalten.

Hinzu kommen Such- und Lesezeichenfunktionen sowie zehn thematische Hintergründe, mit denen die digitale Bibel dem persönlichen Geschmack angepasst werden kann. An einem wesentlichen Punkt müssen wir jedoch schon vor der Veröffentlichung Kritik üben: Wenn der Glauben damit zugänglicher gemacht werden soll, wieso verlangt dann die B&H Publishing Group den für Indie Games höchstmöglichen Preis von 400 Microsoft-Punkten respektive 5 Euro? *us*

TERMINKALENDER DEZEMBER BIS FEBRUAR

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
9.12.	Deutscher Entwicklerpreis	Essen	Preisverleihung in der Essener Lichtburg	www.deutscher-entwicklerpreis.de
7.-10.01.	Consumer Electronics Show	Las Vegas	Internationale Elektronikmesse	www.cesweb.org
28.-29.01.	Game Forum Germany	Hannover	Branchentreff unter dem Motto 'Pleasing 21st Century Game Players'	www.gamefocusgermany.de
26.-28.01.	ATEI	London	Arcade-Messe für Fachbesucher	www.atei-exhibition.com
9.-13.02.	Macworld 2010	San Francisco	Verbrauchermesse rund um den Mac-Computer	www.macworldexpo.com



God of War III

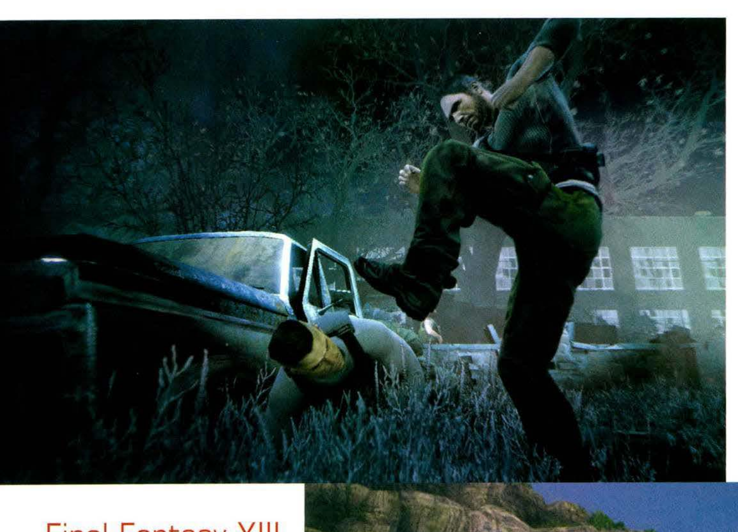
System: PS3
Hersteller: Sony
Termin: März 2010

Parallel zur normalen Version von "God of War III" wird in den USA die Ultimate Edition erscheinen. Händler listen die noble Box (kleines Bild) derzeit mit 99 US-Dollar, enthalten sind ein Artbook samt Interviews sowie exklusive Digital-Inhalte (u.a. Doku, Soundtrack, Kratos-Skin Dominus und zusätzliche Combat-Arena-Herausforderungen). Im Bild seht Ihr übrigens Kratos' Begegnung mit dem unlängst enthüllten Hades.

Yakuza 4

System: PS3
Hersteller: Sega
Termin: 2010

Während wir noch auf eine Umsetzung des hochkarätigen, PS3-exklusiven Action-Abenteuers "Yakuza 3" hoffen, freut sich Japan schon auf Teil 4. Darin sollen neue Gesichtsscan-Technologien für noch realistischere Mimik in den Dialogen sorgen. Die belebte Straßenszene im Bild lässt uns auch in grafischer Hinsicht neidisch gen Nippon blicken.



Splinter Cell Conviction

System: 360
Hersteller: Ubisoft
Termin: 1. Quartal 2010

Während Ulrich seinen Reisekoffer packt, um in London eine neue Version der Stealth-Action anzuspielen (wovon er im nächsten Heft berichten wird), müsst Ihr vorerst mit diesem rabiaten Screenshot von Sam Fishers nächstem Einsatz vorliebnehmen. Dafür können wir Euch schon verraten, dass Sam für seine neue Mission den Krav-Maga-Kampfstil erlernt hat – diese extrem effiziente Nahkampftechnik setzen im echten Leben die israelischen Streitkräfte ein. Sams markige Stimme wird im Original erneut von Michael Ironside ("Total Recall", "Starship Troopers") gesprochen; US-Spieler freuen sich zudem auf eine dicke Special Edition samt USB-Stick, Artbook, Comic und Steelbox.

Final Fantasy XIII

System: PS3 / 360
Hersteller: Square Enix
Termin: 9. März

Nicht einmal drei Monate nach dem Japan-Release am 17. Dezember kommen Europäer und Amerikaner in den Genuss der pompösen Sci-Fi-Fantasy-Oper. Vor Kurzem verkündete Square-Enix-Chef Yamamoto stolz, dass das Lied "My Hands" von Leona Lewis der Titelsong des Spiels in den USA und Europa wird. Und sollte Euch diese sensationelle Information nicht vom Hocker gehauen haben (wir haben tagelang vor Freude geweint), gibt es hier frische Infos zum Spiel: Weil das klassische Aufleveln der Figuren entfällt, muss etwas Neues her. Jetzt kauft Ihr mit im Kampf erworbenen 'Crystallium'-Punkten neue Fähigkeiten oder möbelt die Werte Eurer Kämpfer auf.



God Eater

System: PSP
Hersteller: Namco-Bandai
Termin: 2010

(1) "God Eater" will Namcos Antwort auf Capcoms Mega-Erfolg "Monster Hunter" sein. Zwar ist das Design düsterer, Kameraperspektive und Modi (on- und offline spielbar) erinnern aber frappierend an die prähistorische Online-Jagd. Clou von "God Eater" sind die transformierbaren Waffen, die mal Knarre, mal Schwert sein können.

(2) Auch das Bildschirm-Layout kopiert Namco von "Monster Hunter": Die Platzierung von Spieler-Energieleisten sowie Karte ist nahezu identisch zum prominenten Vorbild.

NEO-GEO

Erschienen:	1990
Startpreis:	ca. 1.000 DM
Hersteller:	SNK
Verkaufte Geräte:	ca. 1 Million
Spiele:	ca. 160

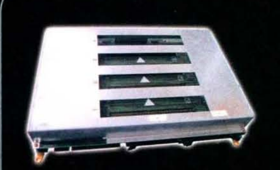


Technik: Zu Beginn wird das Neo-Geo gerne als "Ferrari der Videospielkonsolen" bezeichnet. Inzwischen verfügt jedes Handy über mehr Rechenleistung. Dennoch ist die 16-Bit-Modul-Konsole auch heute noch eine starke Plattform für 2D-Spiele in Low-Res-Grafik. Als Hauptprozessor fungiert wie im Mega Drive ein Motorola 68000, der im Vergleich zum Sega-Gerät mit 12 MHz aber höher getaktet ist. Ein Zusatz-Chip unterstützt zaghaft 3D-Effekte. 4.096 Farben stellt das Gerät gleichzeitig in 320 x 224 Pixeln dar. Die ungewöhnliche Auflösung rührt aus der Spielhalle, in der die SNK-Konsole seine Wurzeln hat. Übrigens ist das Neo-Geo die erste Konsole, bei der die Benutzer per Memory Card ihre Spielstände speichern dürfen - eine Technik, die später PlayStation und Konsorten übernehmen.

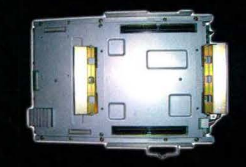
Marktbedeutung: Mit dem Neo-Geo ist es erstmals möglich, Spielhallen-Hardware 1:1 ins heimische Wohnzimmer zu holen. Statt fremde Münzfresser zu füttern, sitzt man plötzlich auf dem Sofa und genießt das gleiche Erlebnis. Ohne Kompromisse, denn Hersteller SNK verwendet exakt dieselben Komponenten wie für ihr Neo-Geo Multi Video System (MVS). Die Heimvariante bleibt bis zuletzt bloß ein Anhängsel des erfolgreichen Arcade-Bruders, auch weil der Preis für Gerät und Spiele um ein Vielfaches über den Angeboten der Konkurrenz liegt. Versuche, das Neo-Geo 1995 als günstigeres CD-System als Alternative zu Saturn und PlayStation am Markt zu etablieren, schlagen fehl. Mit dem langsam ausblutenden Spielhallengeschäft versiegt auch der Spielenachschub. 2004 erscheint mit "Samurai Shodown 5 Special" das letzte offizielle Spiel.

Spiele: Der Vorteil der meisten Spiele liegt in der leichten Zugänglichkeit. Da (bis auf wenige Ausnahmen für das CD-System) alle Titel auf Spielhallen-Konzepten basieren, kommt es auf schnelle Reaktionen kombiniert mit der passenden Taktik an. Ein weiterer Nebeneffekt: Die meisten Spiele lassen sich zu zweit gleichzeitig zocken. Bekannt ist das Neo-Geo in erster Linie für seine Prügelspiele, die besten stammen von SNK selbst. Serien wie "The King of Fighters", "Samurai Shodown" oder "Fatal Fury" erblicken alle auf dem Neo-Geo das Licht der Welt. Auch das Jump'n'Shoot "Metal Slug" fesselt die Spieler zunächst exklusiv an die SNK-Konsole. Shooter wie "Last Resort" finden ebenfalls ihren Weg in den Arbeitsspeicher. Spiele von Drittherstellern bleiben allerdings die Ausnahme.

Sammelsurium: Die übersichtliche, aber hochklassige Spielebibliothek ist das Eldorado für Sammler. Regionalsperren existieren nicht und die meisten Spiele gibt es bei eBay & Co für deutlich unter 100 Euro. Aufpassen muss man jedoch, keine sogenannte Conversion angedreht zu bekommen. Durch die Nähe zur zum Teil deutlich günstigeren Spielhallenversion zweckentfremden einige schwarze Schafe die enthaltenen Chips und fertigen nahezu perfekt aussehende Kopien von teuren Heimspielen wie "Pulstar" oder "Metal Slug" an. Bei Preisen von bis zu mehreren tausend Euro für einige rare, europäische Veröffentlichungen lohnt sich die Vorsicht. Begehrt, aber nicht selten sind auch die hervorragend verarbeiteten Joysticks. *jo*



Die Spielhallenvariante des Neo-Geo nennt sich MVS und bietet zum Teil Platz für mehrere Module (im Bild ein 4-Slot-Gerät).



Als MVS-Nachfolger geplant, erscheinen für die 3D-Hardware Hyper Neo Geo 64 von 1997 bis 1999 nur sieben Spiele.

Auf der schmucklosen japanischen Packung steht es Weiß auf Schwarz: 'Max 330 Mega'. Die ursprünglich maximale Modulgröße wurde jedoch auf über 700 Megabit gesteigert.



Das Neo-Geo CD setzt auf Discs als Datenträger und kommt mit handlichem Pad statt mächtigem Joyboard.



In limitierter Auflage erscheint 1995 das Neo-Geo CD mit einer CD-Schublade an der Front.



Das CDZ bietet dank verbesserter Laufwerkstechnik kürzere Ladezeiten.

Serien!

Fortsetzungen, die das Neo-Geo geprägt haben.








Die angesehenste Nicht-Prügelspiel-Serie ist "Metal Slug". Teil 1 entwickelt Nazca, dann schluckt SNK das Studio. Bis 2003 folgen die Episoden "2", "X", "3", "4" und "5" (chronologisch von oben nach unten).






Der Prügelspiel-Dauerbrenner startet mit "The King of Fighters '94" (ganz oben). Bis 2003 erscheint jedes Jahr eine Neuauflage. Teil 10, "The King of Fighters 2003" (unteres Bild), ist mit 716 Meg das umfangreichste Modul für das Neo-Geo.






In "Super Sidekicks" (von oben: Teil 1, 3 und "Neo Geo Cup '98") etabliert SNK die Blutgrätsche, mit "Ultimate 11" (unteres Bild) endet die Reihe 1996 nach fünf Episoden.





Neben den Riesencharakteren von "Art of Fighting" wirken 1992 andere Prügelspiele wie Zwerge. Auf drei Teile kommt die Reihe, die die Vorgeschichte von "Fatal Fury" erzählt.



Scheibenwelt!



Crossed Swords 2 (ADK)



Final Romance 2 (Video System)

Schund!

Finger weg von diesen Machwerken.



Andro Dunos (Visco)



Fatal Fury 1 (SNK)



Fight Fever (Viccom)

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Nur eine Handvoll Euro-Versionen des Prügelspiels "Kizuna Encounter" sind im Umlauf.



"Last Hope": 2006 von deutschen Entwicklern in einer Miniauflage von 60 Modulen veröffentlicht.





"Chibi Marukochan Deluxe Quiz" ist ein seltenes, aber ödes Ratespiel.

"Iron Clad": Die seltenste CD-ROM ist ein durchschnittliches Ballerspiel.

Zur CD-Fassung von "King of Fighters '98" existiert eine schicke Holzkiste.



Nicht ganz so kostspielig wie "Kizuna Encounter", "Neo Turf Master's" oder "Metal Slug", dafür aber mit dem schönsten Titelbild: "Ninja Master's".



Aus dem kurzlebigen offiziellen Fanclub stammt diese Fahne mit dem Neo-Geo-Maskottchen G-Mantle.



Für den Sammler, der schon alles hat: der Mahjong-Controller.

Spielen!

10 Spiele für das Neo-Geo, die ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Blazing Star (Yumekobo)



Garou: Mark of the Wolves (SNK)



Nam-1975 (SNK)



Neo Turf Masters (Nazca)



Puzzle Bobble (Taito)



Samurai Shodown 4 (SNK)



Strikers 1945 Plus (Psikyo)

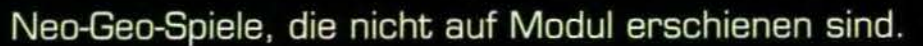


The Last Blade 2 (SNK)

Twinkle Star Sprites (ADK)



Windjammers (Data East)



Neo-Geo-Spiele, die nicht auf Modul erschienen sind.



Samurai Shodown RPG (Asatsu/SNK)



Zintrick (ADK)



Legend of Success Joe (Wave/SNK)



Power Spikes 2 (Video System)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

	NOVEMBER			
S.69	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Marvel Super Hero Squad	THQ	Action	
	SingStar Take That	Sony	Musikspiel	
	DEZEMBER			
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	1. QUARTAL 2010			
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	WEITERE 2010			
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	

PLAYSTATION 3

	NOVEMBER			
	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	
S.69	Band Hero	Activision	Musikspiel	
S.44	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	
	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	
S.58	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
S.63	Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer	LucasArts	Action-Adventure	
S.68	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
S.53	SAW	Konami	Action-Adventure	
	SingStar Take That	Sony	Musikspiel	
	Star Wars The Force Unleashed: The Sith Edition	Activision	Action	
	Tony Hawk: RIDE	Activision	Sportspiel	
	Tornado Outbreak	Konami	Action	
S.64	Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	
	DEZEMBER			
	James Camerons Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	3.12.
	Saboteur, The	Electronic Arts	Action	3.12.
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	1. QUARTAL 2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
S.50	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2	Take 2	Action-Adventure	
	Blur	Activision	Rennspiel	
S.38	Dark Void	Capcom	Action	
S. 34	Darksiders	THQ	Action	
S.23	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
S.22	God of War III	Sony	Action	
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Rennspiel	
	Nier	Square Enix	Action-Adventure	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Sonic & Sega Allstar Racing	Sega	Rennspiel	
	Super Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	WEITERE 2010			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	BlazBlue	Headup Games	Beat'em-Up	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
S.40	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	Action	
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sportspiel	
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Hitman 5	Square Enix	Action	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Inversion	Namco Bandai	Action	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	Action	
	Last Guardian, The	Sony	Action-Adventure	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MAG	Sony	Action	
	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	ModNation Racers	Sony	Rennspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	skate 3	Electronic Arts	Sportspiel	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	Star Trek Online	Namco-Bandai	Simulation	
	The Agency	Sony	Action	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	

XBOX 360

	NOVEMBER			
S.58	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	
	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	
S.69	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Blood Bowl	Focus	Strategie	
S.44	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	
	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	
S.58	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
S.48	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
S.63	Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer	LucasArts	Action-Adventure	
S.68	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Lips Deutsche Party-Knaller	Microsoft	Musikspiel	
	Lips Number One Hits	Microsoft	Musikspiel	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
S.53	SAW	Konami	Action-Adventure	
	SpongeBob's Eiskalt Erwischt	THQ	Jump'n'Run	
	Star Wars The Force Unleashed: The Sith Edition	Activision	Action	
	Tony Hawk: RIDE	Activision	Sportspiel	
	Tornado Outbreak	Konami	Action	
S.64	Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	
	DEZEMBER			
	James Camerons Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	3.12.
	Saboteur, The	Electronic Arts	Action	3.12.
	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Venetica	dtp	Rollenspiel	
	1. QUARATAL 2010			
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
S.50	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2	Take 2	Action-Adventure	
	Blur	Activision	Rennspiel	
S.38	Dark Void	Capcom	Action	
S.34	Darksiders	THQ	Action	
S.23	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
S.8	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	
S.32	Metro 2033	THQ	Ego-Shooter	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Sonic & Sega Allstar Racing	Sega	Rennspiel	
	Super Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	
S.23	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

ALIENS VS. PREDATOR



360 Unliebsame Überraschung: Die brutale SciFi-Ballerei erscheint im Februar nur außerhalb Deutschlands.

GRAN TURISMO 5



PS2 Die Edelsim erscheint im März in Japan – und kurz darauf auch bei uns.

ALPHA PROTOCOL



360 Das vielversprechende Action-Rollenspiel will Konsolen-Spionen ein spannendes Frühjahr bereiten.

WEITERE 2010

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	BlazBlue	Headup Games	Beat'em-Up	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
S.40	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	Action	
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sportspiel	
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Fable III	Microsoft	Rollenspiel	
	Front Mission Evolved	Square Enix	Action	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Halo Reach	Microsoft	Ego-Shooter	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Hitman 5	Square Enix	Action	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Inversion	Namco Bandai	Action	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	Action	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	Nier	Square Enix	Action-Adventure	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	skate 3	Electronic Arts	Sportspiel	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	Star Trek Online	Namco-Bandai	Simulation	
	Two Worlds II	TopWare	Rollenspiel	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	

Wii

NOVEMBER

	All Star Cheerleader 2	THQ	Simulation	
S.69	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Cyberbike	Bigben	Sportspiel	
	EA Sports Active: Mehr Workouts	Electronic Arts	Sportspiel	
S.59	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	
	Galileo Mystery: Die Krone des Midas	Seven One Intermedia	Geschicklichkeit	
	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	
	Girls Life - Pyjama Party	Ubisoft	Simulation	
S.72	Hasbro Spiel mal wieder!	Electronic Arts	Geschicklichkeit	
	Just Dance	Ubisoft	Musikspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
S.63	Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer	LucasArts	Action-Adventure	
S.68	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Marvel Super Hero Squad	THQ	Action	
	Muramasa: The Demon Blade	Ignition	Action	
	My Body Coach	Bigben	Sportspiel	
S.58	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
S.54	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Jump'n'Run	
	Rabbids Go Home	Ubisoft	Geschicklichkeit	
S.49	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Lightgun-Shooter	
S.64	Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	Sportspiel	
	Sled Shred	SouthPeak	Sportspiel	
	Spectrobes: Der Ursprung	Disney	Action-Adventure	
	SpongeBob's Eiskalt Erwischt	THQ	Jump'n'Run	
	Tornado Outbreak	Konami	Action	
S.70	U Sing	Mindscape	Musikspiel	
	Wii Fit Plus	Nintendo	Simulation	
S.64	Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	
	Yoga	Jowood	Sportspiel	

DEZEMBER

	James Camerons Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	3.12.
	Combat Wing	cdv	Action	
	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	
	Sam & Max: Beyond Time And Space	Namco-Bandai	Adventure	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Tales of Symphonia: Dawn of the New World	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	The Hardy Boys: The Hidden Theft	Jowood	Adventure	
	Toy Story Mania	Disney	Geschicklichkeit	

1. QUARTAL 2010

	Calling	Konami	Action-Adventure	
	Pop'n' Rythm	Konami	Musikspiel	
	Red Steel 2	Ubisoft	Ego-Shooter	
	Scene it: Twilight	Konami	Geschicklichkeit	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	Capcom	Beat'em-Up	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

WEITERE 2010

	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure	
S.30	Micky Epic	Disney	Action-Adventure	
	No More Heroes 2	Marvelous	Action	
	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	

PSP

NOVEMBER

S.62	Assassins Creed: Bloodlines	Ubisoft	Action	
S.59	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	
	Jak and Daxter: The Lost Frontier	Sony	Jump'n'Run	
S.63	Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer	LucasArts	Action-Adventure	
S.57	LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run	
	Naruto Shippuden: Legends: Akatsuki Rising	Namco-Bandai	Action	
	SpongeBob's Eiskalt Erwischt	THQ	Jump'n'Run	

DEZEMBER

	James Camerons Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	3.12.
	Puzzle Quest	Konami	Denken	

1. QUARTAL 2010

	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Puzzle Chronicles	Konami	Geschicklichkeit	

WEITERE 2010

	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Metal Gear Solid Peace Walker	Konami	Action-Adventure	

DS

NOVEMBER

S.58	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	
S.69	Band Hero	Activision	Musikspiel	
S.67	Der Dativ ist dem Genetiv sein Tod	cdv	Geschicklichkeit	
	Easy Piano	Namco-Bandai	Simulation	
S.59	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	
	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	
	Girls Life - Fashion Star	Ubisoft	Simulation	
	Girls Life - Schmuck & Design	Ubisoft	Simulation	
S.72	Hasbro Spiel mal wieder!	Electronic Arts	Geschicklichkeit	
S.70	Just Sing	dtp	Musikspiel	
S.63	Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer	LucasArts	Action-Adventure	
S.68	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Marvel Super Hero Squad	THQ	Action	
S.58	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
	Rabbids Go Home	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	SpongeBob's Eiskalt Erwischt	THQ	Jump'n'Run	
	Style Savvy	Nintendo	Simulation	
	Wiley's Wire Way Total Verboingt	Konami	Geschicklichkeit	

DEZEMBER

	James Camerons Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	3.12.
S.60	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Action-Adventure	11.12.
	Animal Country - Das Leben auf der Farm	cdv	Geschicklichkeit	
	Ant Nation	Konami	Strategie	
	Brain-Games Logic Machines	cdv	Denken	
	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	De Blob	THQ	Denken	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Die Wilden Kerle 5	Namco-Bandai	Simulation	
	Dragon Ball: Attack of the Saiyans	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	I Love Beauty	cdv	Geschicklichkeit	
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Reflection	Konami	Jump'n'Run	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	

1. QUARTAL 2010

	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	Adventure	
	Infinite Space	Sega	Action	
	Might & Magic Clash of Heroes	Ubisoft	Rollenspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
	Scene it: Twilight	Konami	Geschicklichkeit	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

WEITERE 2010

	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel	
	Puzzle Chronicles	Konami	Geschicklichkeit	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	

THE SABOTEUR



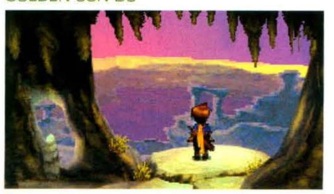
PS3 Electronic Arts schließt die Pandemic Studios – das stilvolle Abenteuer wird aber noch beendet.

BLUR



360 Bis voraussichtlich März will Bizarre Creations noch an den Online-Modi der Raserei arbeiten.

GOLDEN SUN DS



DS Auf die Fortsetzung der feinen RPG-Serie müssen wir weiter warten – irgendwann 2010 soll's soweit sein.



MICKY EPIC

Die Maus ist zurück und beansprucht den Thron: Micky sagt "Super Mario Galaxy", "Fable II" und "Okami" den Kampf an.

Warren Spector ist ein bekannter Mann im Spielebereich: Er hat lange Zeit an Hit-Serien wie "Wing Commander" und "Ultima" gearbeitet, den "Thief" das Schleichen gelehrt und bei den "Deus Ex"-Episoden Genregrenzen eingerissen. Das Problem an der Sache: Seine Erfolge erschienen fast ausschließlich für den PC; und doch könnte sich die Sache mit Spectors Bekanntheitsgrad bald ändern: Denn der allmächtige Disney-Konzern hat den 54-jährigen Wahltexaner zum Retter seines Maskottchens bestimmt: Spector soll Micky Maus wieder Leben einhauchen, ja er soll die Figur gar neu erfinden. Und damit dieses Unterfangen im Hause Spector, sprich in dessen Studio Junction Point, gefälligst zur Chefsache wird, hat Disney den Laden 2007 kurzerhand gekauft.

Nach gut zwei Jahren der Geheimhaltung offenbarten Spector und Disney nun ihren Plan: Micky Maus wird zum Held des Wii-exklusiven Action-Abenteuers "Micky Epic". In den USA hört das Spiel übrigens auf den Namen "Epic Mickey" – ein 'Lob' an dieser Stelle für die geistreiche Eindeutschung in "Micky Epic"; da kann sich doch jedes Kind etwas darunter vorstellen. Immerhin wurde bedacht, dass im deutschen Vornamen der US-'Mickey Mouse' das 'e' fehlt.

Im Vorspann haben wir großspurig die Spaßgranaten "Super Mario Galaxy", "Okami" und "Fable II" ins Spiel gebracht – nicht ohne Grund. Wie der erstgenannte Nintendo-Titel ist "Micky Epic" im Grunde ein Hüpfspiel: Die Maus springt von Plattform zu Plattform und balgt sich mit drolligen Finsterlingen. Der Vergleich mit dem Aquarell-Abenteuer "Okami" drängt sich auf, weil Micky im Spiel einen Pinsel mit sich führt, mit dem er Dinge aus dem Nichts entstehen lässt – die Pinselstriche bauen Brücken und Plattformen. Weil Ihr auf Knopfdruck aber auch mit Verdünner hantieren könnt – quasi dem destruktiven Gegenstück zur erschaffenden Farbe –, sind die Interaktionsmöglichkeiten viel gravierender: Anstelle einen Feind auf handelsübliche Weise um die Ecke zu bringen, radiert Ihr ihn im wahrsten Wortsinne aus; statt eine mühsame Hüpfpassage zu meistern, malt Ihr ein Loch in die Wand und betretet so neue Abschnitte.

Bei den Bosskämpfen verspricht Spector unkonventionelle Lösungswege: Helft den Schurken bei der Lösung ihrer Probleme, dann könnt Ihr den Kampf sogar vermeiden. Was ein Molyneux groß auf die "Fable"-Fahnen geschrieben hat, genießt auch bei Spector oberste Priorität: Die Entscheidungen des Spielers nehmen maßgeblichen Einfluss auf die Geschichte und beeinflussen die Umwelt – kein

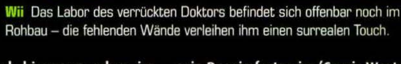
Mit dem Verdünner löscht Micky seine Feinde einfach von der Bildfläche!

Wii Vorsicht vor Meister Lampe: Ob sich diese garstigen Karnickel mit einem lauten 'Waaah' ankündigen, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen – uns haben sie aber stark an Ubisofts Rabbids erinnert. Zum Glück hat Micky seinen 'Tintenkiller' dabei...



Wii Obacht! Die Beetleworx-Roboter sind immun gegen Pinselstriche.

Wii Spezialfähigkeit: Solange die Uhr links oben tickt, läuft das Geschehen um Micky herum in Zeitlupe ab.



Wii Das Labor des verrückten Doktors befindet sich offenbar noch im Rohbau – die fehlenden Wände verleihen ihm einen surrealen Touch.

Spielerlebnis soll identisch, keine Handlung ohne Konsequenz, kein Lösungsweg vorgeschrieben sein. Geht Micky aggressiv vor und löscht Feinde reihenweise aus, entwickelt er sich zu einem Fiesling mit starken Offensivkräften, vor dem die Bewohner der Welt Reißaus nehmen. Aber Ihr könnt auch den Helden spielen, das spiegelt sich in seinem Äußeren ebenfalls wider. Spector zwingt Euch bewusst kein festes Heldenbild auf, schließlich hat jeder seine Vorstellung eines coolen Charakters. Kleine Details fügen sich in das 'Deine Aktionen haben Folgen'-Konzept ein: In einer Szene fliegen verzauberte Bücher aus einem Regal, Mr. Maus kann die Wälzer sammeln und so an Informationen gelangen – habt Ihr den Bücherschrank hingegen schon im Vorfeld mit einer Ladung Verdünner getilgt, dann gehen Euch die Infos durch die Lappen.

Das gestohlene Leben

Wisst Ihr, warum sich Micky durch die düster-bunte Comicwelt schlagen muss, die Ihr auf den Screenshots seht? Weil Oswald, das Kaninchen, ihn entführt hat. Und warum hat der ihn gekidnappt? Weil Micky die großartige Karriere erleben durfte, die ihm nie vergönnt war. In Wahrheit war Oswald einst eine aufstrebende Disney-Figur der 1930er-Jahre, doch bald betrat die smarte Maus die Bühne und wurde zum Aushängeschild der Comicschmiede. Oswald verschwand von der Bildfläche und fristete laut Spiel sein Dasein fortan im 'Comic Wasteland', einer freudlosen Einöde, die das Zuhause aller verworfenen Disney-Figuren ist. Doch es besteht Hoffnung: Durch sein Handeln kann Micky das Wasteland retten und sich gar mit dem verbitterten Oswald versöhnen. Nebenbei schlagt Ihr Euch mit den Plänen des schwarzen Phantoms herum, trefft auf Erzfeind Kater Karlo und sammelt verstreute Teile Eures Kumpels Donald auf, um den tollpatschigen Erpel wieder zusammenzusetzen.

Ihr seht schon, es stecken feine Ansätze und große Ziele in "Micky Epic"; bleibt zu hoffen, dass alle Ideen ihren Weg ins Spiel finden und der Wii-Titel ein Erfolg wird – dann klappt's vielleicht auch mit Warrens nächstem Karriere-Meilenstein: Irgendwann möchte der Meister eine große Achterbahn für einen Vergnügungspark entwerfen... *ms*

Wii Bisweilen turnt Micky durch 2D-Areale, die an Cartoons der 1930er angelehnt sind. Auf dem Filmstreifen rechts seht Ihr einen großen Ausschnitt daraus.

System	Wii
Entwickler	**Junction Point, USA**
Hersteller	**Disney**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**4. Quartal 2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- coole Welt & starke Lizenz
- Erschaffen & Zerstören
- Spector verspricht große Freiheiten...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- ...von denen wir aber zu noch wenig wissen
- Spielgrafik etwas bieder

FAZIT » **Ein Farbkübel voller bunter Ideen steht bereit: Daraus kann ein zeitloses Meisterwerk oder eine blasse Schmiererei werden...**

METRO 2033

Ego-Shooter aus der Ukraine: Überlebenskampf nach dem nuklearen Holocaust.

"Ach du meine Güte, eine Draisine habe ich zuletzt bei 'Lucky Luke' gesehen", schießt es mir durch den Kopf, als ich mit Artjom, der Hauptfigur aus "Metro 2033", zusammen mit drei weiteren Arbeitern auf besagtem Schienenfahrzeug im Moskauer U-Bahnsystem nach Riga fahre. Das Ding hier wird zum Glück nicht von Hand betrieben, denn die brauchen wir im Moment für andere Zwecke. Aus dem Tunneldunkel dringen fiese Schreie, es rasen mutierte Kreaturen auf uns zu. Artjoms Nebenmann drückt ihm eine doppelläufige Schrotflinte in die Hand. Mit den beiden Triggern feuern? Okay! Während die Biester von allen Seiten auf Artjom und seine Kameraden einstürmen, rattern wir feuernd und Messer fuchtelnd über Moskaus altehrwürdige Gleise.

Die erste sowjetische U-Bahn-Linie wurde am 15. Mai 1935 eröffnet, heute gehört die Moskauer Metro mit zu den tiefsten U-Bahnsystemen der Welt (bis zu 80 Meter unter dem Straßenniveau). Sie diente der Bevölkerung unter Stalin im Zweiten Weltkrieg dank hermetisch abriegelbarer Stationen sogar als Luftschutzbunker. Heute reisen bis zu neun Millionen Fahrgäste täglich auf dem knapp 300 Kilometer langen Streckennetz mit seinen 177 Stationen. Dieses pulsierende Leben im Untergrund bildet denn auch den Ausgangspunkt der postapokalyptischen Geschichte im linear angelegten Ego-Shooter "Metro 2033".

Das Spiel zum Roman

In seinem gleichnamigen Erfolgsroman geht Autor Dmitry Gluchovsky der Frage nach, wie das Leben in Moskau nach einem Atomschlag aussähe. In seiner Vorstellung bilden sich rivalisierende Gesellschaftsformen in den von der verseuchten Oberwelt abgeschotteten Stationen, deren Bewohner nur mit Schutzanzügen und Atemfiltern nach draußen dürfen. Manche Stationen gehen Bündnisse ein, andere liegen im Clinch, doch als gemeinsamer Feind hausen in den finsteren Adern dieser dahinsiechenden Unterwelt Mutanten. Der Kampf ums tägliche Überleben ist auch für unseren Helden, den 20-jährigen Waisen Artjom, ein vertrautes Geschäft, als wir mit ihm auf erwähnter Draisine sitzen, die uns viele Monster später zu einer fremden Metrostation führt. Wie an unserem Heimatort regieren auch hier Armut und Leid, gepanzerte Soldaten geben zu verstehen, dass Gevatter Tod ein ständiger Besucher ist. Doch wir müssen weiter, mit ein paar Luftfiltern im Gepäck wollen wir an die Oberfläche. Bildanzeigen gibt es nicht; ein Blick auf die Uhr genügt, um die Haltbarkeit des Filters zu prüfen, Artjom muss rasch zur Polis-Station. Dort soll er einen Informanten treffen, der mehr über "Die Schwarzen" weiß – eine neue Bedrohung für die überlebenden Menschen.



360 Der Wachposten außerhalb der Bahnstationen bereitet sich auf den Ansturm der Mutanten vor.

Wie diese unheimlichen Wesen aussehen, erfahren wir in den ersten beiden Spielstunden nicht, dafür tauchen wir ein in die detailverliebte Unterwelt nach dem Atomschlag. Ehe wir unsere Gemeinde verlassen, erkunden wir die 'Heimat': Umringt von schäbigen Metall- und Bretterverschlägen malt ein Kind mit Kreide auf den Fußboden und würde sein Werk gerne der Mutter zeigen. Der Vater hockt daneben, er vermisst sie auch. Diese ergreifende Szene wird von alten Lampen erhellt, die die Umgebung in atmosphärisches Flackern hüllen. Hinter der nächsten Ecke zerteilt eine Frau Schweinehälften. Vor seiner Abreise lernt Artjom, mit einem Gerät aus dem Inventar Strom für die Taschenlampe zu erzeugen. Schnell erfahren wir, dass das fehlende HUD kein Problem darstellt, schließlich können wir am Magazinstand jederzeit ablesen, wie viele Patronen verbleiben. Mit Karte, Feuerzeug, Lampe und noch unausgewogenen Waffen im Gepäck stoßen wir zu den Kollegen und beginnen die Fahrt ins Ungewisse.

GEWINNSPIEL: U-BAHN-HORROR AUS RUSSLAND

Dmitry Gluchovskys russischer Erfolgsroman "Metro 2033" erschien 2008 erstmals in deutscher Sprache. Weil die Entwickler bis zur Fertigstellung des gleichnamigen Ego-Shooters noch einige Monate benötigen, verlosen wir schon mal zur Einstimmung fünf Ausgaben des Romans. Nach Lesen dieser Vorschau sollte Euch die Beantwortung folgender Frage leicht fallen:

Was zerteilt die Frau in Artjoms Heimatstation?

A: Schweinehälften
B: Atomkerne
C: Mutanten

Stichwort: 2033

Gewinnt 5x Metro 2033



Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 30. Dezember 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



360 Zerfurchte Gesichter und geschäftiges Treiben: das Leben im Untergrund.

Um die ambitionierte Romanumsetzung ansprechend zu präsentieren, lud THQ nach Moskau in einen ehemaligen Atomschutzbunker. Dort hatten wir erstmals die Gelegenheit, eine frühe Version des Spiels anzutesten. Während das Szenario sowie die mystische Story bereits Lust auf mehr machen und auch die Grafik weitestgehend überzeugt, haben die Kiewer Entwickler von 4A Games in Sachen Spielbarkeit noch einiges zu tun. Die Steuerung der geradlinigen Ballerei lässt bislang Präzision vermissen, auch das Waffen-Feedback bei Treffern bedarf noch der Optimierung. Weil "Metro 2033" stark auf gescriptete Ereignisse setzt, waren wir gezwungen, der spielinternen Dynamik zu folgen: Eigenmächtiges Voranpreschen führte nicht zum Erfolg, stattdessen mussten wir den Vorgaben unseres Begleiters Folge leisten. Auch am Ablauf des Spiels wird aktuell gearbeitet: Immer wieder griffen uns zu viele identische und dumme Gegner an. Dank knapper Munition erwies sich Messerfuchteln hierbei als effektivste Methode. Strengt Euch an, liebe Entwickler bei 4A Games: Es wäre schade um die frischen Ideen, wenn es an grundlegenden Dingen scheitern würde. *mh*

Schnell erfahren wir, dass das fehlende HUD kein Problem darstellt.



360 Fliegende Ungeheuer verfolgen ein festes Angriffsmuster und machen Artjom das Leben schwer – beim Probespiel erwiesen sie sich als äußerst zäh.



360 Atemmaske auf und ab an die frische Luft: An der Oberfläche ist die Zeit knapp.



360 Während der Draisinenfahrt sorgen unheimliche Ereignisse für Verwirrung – derweil knallt Ihr mit der Schrotflinte Monster ab.

System	360
Entwickler	**4A Games, Ukraine**
Hersteller	**THQ**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**1. Quartal 2010**

DAS GEFÄLLT UNS
- » detaillierte Umgebungen und Gesichter
- » vielversprechende Story

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » ungenaue Steuerung
- » unausgewogenes Gegneraufkommen
- » schwache Gegner-KI
- » übertriebener Einsatz von Unschärfefiltern
- » wenig Interaktion mit Mitmenschen

FAZIT » **Atmosphärisch vielversprechender Überlebenskampf in Ego-Perspektive, der spielerisch noch Feinschliff benötigt.**

DARKSIDERS

Wir haben es immer gewusst: Krieg wird die Menschheit vernichten. Aber die Apokalypse macht einen Heidenspaß.

Die Apokalypse hat die Menschheit ausgerottet. Nun versucht Ihr in der Rolle von Krieg, einem der vier Reiter der Apokalypse, dessen Unschuld an der Vernichtung der Erdenbewohner zu beweisen.

Nur auf den ersten Blick spielt sich "Darksiders" wie "God of War". Ihr heizt mit einer Handvoll Combos den Massen von Gegnern ordentlich ein und bereitet kleinen oder geschwächten Feinden per Knopfdruck ein frühes Ende. Besonders die Tötungssequenz vogelartiger Monster erinnert stark an "God of War: Chains of Olympus". Krieg packt sich ein Flattervieh und reißt ihm kurzerhand die Flügel aus. Neben einem riesigen Schwert, das wir auf Xbox 360 mit der X-Taste schwingen, wählt Ihr im Laufe des Spiels zwischen einer Sense und einem Druckwellen-Handschuh als Sekundärwaffe. Diese Todbringer weist Ihr dem zweiten Angriffsknopf zu. Für den Fernkampf stehen Euch ein Riesenwurfstern und eine Handfeuerwaffe à la "Devil May Cry" zur Verfügung.

Auf den zweiten Blick unterscheidet sich "Darksiders" deutlich von geradlinigen Hack'n'Slay-Vertretern. Das Hauptaugenmerk von Kriegs Abenteuer liegt im Erkunden neuer Wege und Freischalten frischer Fähigkeiten. Ihr betretet eine Reihe "Zelda"-typischer Dungeons, wo sich Krieg durch das Lösen von Rätseln den Weg zum Endbosskampf ebnet, der wie in Links Abenteuern den Einsatz kürzlich erworbener Fähigkeiten erfordert. Die Schalter- und Schlüsselrätsel sind zu Beginn des Spiels noch einfach, werden jedoch zunehmend anspruchsvoller. Mal öffnet Ihr mit clever platzierten Bomben neue Wege, an anderer Stelle kombiniert Ihr die Sprengkörper mit Eurem vielseitigen Wurfstern. Dieser nimmt elementare Energien wie Feuer auf und entzündet Fackeln oder bringt Bomben zur Explosion. Im späteren Verlauf des abwechslungsreichen Abenteuers senkt Ihr beispielsweise im überfluteten Bahnhof den Wasserspiegel, um Züge freizulegen.

Die dämonischen Bossgegner sind allesamt bombastisch modellierte, riesige Kreaturen mit feinen Animationen und vielseitigem Angriffsrepertoire. Bloßes Knöpfehämmern führt zu keinem Erfolg. Analysiert erst die trickreiche Taktik der Ungeheuer und schwächt sie, bis es zum offenen Kampf kommt. Danach genügt der Druck einer einzelnen Taste – auf Quick Time Events verzichtet das Spiel gänzlich –, um das Monster mit einer eindrucksvollen Tötungssequenz über den Jordan zu befördern.

"Darksiders" hinterlässt den Eindruck eines durchdachten Genre-Mixes aus Hack'n'Slay und Adventure, wobei letztgenannter Aspekt im Vordergrund steht. Dabei stört es kaum, dass sich die Entwickler arg offensichtlich bei den genannten Toptiteln bedient haben. *se*

Die dämonischen Bossgegner sind bombastisch modellierte Kreaturen.


360 Um den Weg zu ebnen, nimmt unser Wurfstern einen Umweg durch die Fackel, bevor er den Sprengsatz entzündet.


360 "Devil May Cry" lässt grüßen: Der Kugelhagel von Kriegs magischer Handfeuerwaffe hält Gegner in der Luft.


360 Fatality! Per Knopfdruck werden geschwächte Gegner ohne Gnade zerhackt, jeder Feindtyp mit eigenem Move.


360 Mahlzeit: Wenn Krieg sich jetzt nicht beeilt, ist er mit ziemlicher Sicherheit Sandwurm-Futter.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Vigil Games, USA**
Hersteller	**THQ**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**8. Januar 2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » beeindruckendes Charakterdesign
- » flüssige Kampfsteuerung
- » anspruchsvolle Rätsel
- » ausgefeilte Endgegner-Kämpfe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » vereinzelte Tearing-Probleme
- » Kamera nervt gelegentlich
- » Held ist etwas langsam zu Fuß

FAZIT » **Mitreißender Mix aus Adventure und Hack'n'Slay mit sehenswertem Charakterdesign – zurzeit nerven noch vereinzelte Kameraprobleme.**


„GEZOCKT UND FÜR GENIAL BEFUNDEN – HIER KOMMT EIN SPIELBARER ACTION-PORNO DER SUPERLATIVE!"
M!GAMES 08/09
„DAS GRENZT AN HEXEREI: SEGAS HEISSE BRAUT MISCHT DIE ACTION-SZENE AUF!"
X3, 07/09
DAS BÖSE KANN
SO SCHÖN SEIN
BAYONETTA
USK ab 18
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
Developed by PLATINUMGAMES INC
SEGA
www.sega.de
© SEGA. SEGA, The SEGA logo and BAYONETTA are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Published by SEGA. Developed by PlatinumGames Inc. (PS3 Version Converted By SEGA)



TOSHINDEN

Der Beat'em-Up-Klassiker meldet sich nach Jahren der Abwesenheit mit neuer Montur zurück – auf Nintendos Wii.

"Battle Arena Toshinden" – beim Klang dieses Titels läuten bei eingefleischten Zockern die Glocken. Zur Anregung Eures Gedächtnisses einige Stichworte: PlayStation, 3D-Beat'em-Up, Rolle links, Schlag – Rolle rechts, Schlag, Eiji, Gaja. Die Erinnerung an Tamsofts Prügelspiel für die PSone sollte jetzt wieder da sein. Eine ausführliche Beschreibung der bewegten Vergangenheit der "Toshinden"-Serie findet Ihr rechts.

Das neue "Toshinden" für Wii hat mit den Vorgängern nicht mehr viel gemein. Die Entwickler entschieden sich für eine frische Story mit neuen Charakteren: Um die niedliche Lilith, die ihr Gedächtnis verloren hat, aus den Fängen einer mysteriösen Organisation zu retten, erhält Hauptfigur Touji von seinem Meister eine der 'vollkommenen Waffen' – in einem Wettkampf tritt er gegen die anderen Träger dieser legendären Klingen an.

Jetzt entwaffnet Ihr den Gegner sogar während des Blockens.

Auch das Kampfsystem wurde komplett überarbeitet: Eine Vielzahl an offensiven Varianten löst das einstige Rolle-Schlag-System ab. Während des Kampfes ist es zum Beispiel möglich, die eigene Waffe in eine Superform mit doppeltem Schaden zu verwandeln. Alternativ verschmelzen die Fighter mit ihrem Schlagwerkzeug zu schnelleren, gepanzerten Alter Egos. Für die offensivste Kampfausrichtung schließlich beschwört Ihr die Geistform Eurer Waffe: Dann seid Ihr stärker und habt neue Spezialattacken, könnt jedoch nicht blocken und nehmt mehr Schaden.

Interessant klingt das von Takara Tomy angepriesene Combo-Maker-System: So müsst Ihr nicht etwa festgelegte Tastenkombinationen auswendig lernen, sondern kettet Eure Angriffe jederzeit frei aneinander. Gegen Button-Klopfer legt Euch der Entwickler den 'Armbreaker' ans Herz: Entwaffnet den Gegner während des Blockens! Dabei gilt: je niedriger Eure Lebensenergie, desto höher die Chance auf ein erfolgreiches Manöver. Für die freie und schnelle Bewegung auf dem Schlachtfeld gibt es einen Dash-Move – denn "Toshinden" legt viel Wert auf die Wahl der Distanz zu Eurem Gegenüber. Die Angriffe variieren je nach Abstand zum Feind – so könnt Ihr für jede Situation die beste Kampftaktik wählen.

"Toshinden" liegt in Japan bereits am 10. Dezember in den Läden, ob und wann der Titel in Europa erscheint, ist noch nicht bekannt. Vorbesteller der Nippon-Version belohnt Takara Tomy mit einer Bonus-DVD samt Making-of. *se*



Wii Vorsicht! Die Fusion von Mensch und Waffe (linke Figur) ist blitzschnell und verfügt über eine stärkere Panzerung.



Wii Duell der Schwertmeister: Kann Touji (links) den heranstürmenden Carmine noch abwehren? Die neue 'Armbreak'-Technik sollte ihm dabei von Nutzen sein.



Wii Abgehoben: Die blonde Wino bereitet eine Air-Combo vor.

System	Wii
Entwickler	Dream Factory, Japan
Hersteller	Takara Tomy
Genre	Beat'em-Up
Termin	nicht bekannt

DAS GEFÄLLT UNS:
- facettenreiches Kampfsystem
- schickes Charakterdesign

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Veröffentlichung in Europa
- Optik noch ausbaufähig

FAZIT » **Vielversprechende Neuauflage des PSone-Klassikers samt variablem Kampfsystem. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob die Umsetzung des Konzepts hält, was es verspricht.**



PSone War plötzlich da und schlug ein wie eine Bombe: "Battle Arena Toshinden".



PSone "Toshinden 2 Plus" erschien nur in Japan – und nur für Sonys 32-Bitter.

BATTLE ARENA TOSHINDEN – EINE EINZIGARTIGE TRAGÖDIE

Als das kleine Takara-Studio, das sich bis dato seine Brötchen mit Konvertierungen von SNK-Beat'em-Ups auf Mega Drive und SNES verdient hatte, zu Beginn der PlayStation-Ära die Beat'em-Up-Welt mit "Toshinden" in Staunen versetzte, hätte sich niemand träumen lassen, dass der Nachruf auf die Serie im Jahr 2009 mit dem Schlagwort 'Tragödie' übertitelt wird.

Denn "Battle Arena Toshinden" (so der westliche Name) war im Heimkonsolensektor eine Sensation, ähnlich wie das erste "Ridge Racer" für die PSone: völlige Bewegungsfreiheit im Raum, dazu 3D-Special-Moves – ganz einfach via Schultertaste! Und in die Tiefe ausweichen konnte man auch noch – die versammelte Redaktion stand mit offenem Mund vor diesem Meisterwerk. "Tekken" existierte damals nur in der Spielhalle, "Virtua Fighter" auf Saturn war langsamer, viel technischer, hatte keine plastischen Special Moves und hässlichere Charaktere. Kurzum: "Toshinden" kam als Konsolen-Exklusiventwicklung aus dem Nichts und stürmte im Nu den Genrethron – offenbar hatte Takara mit der Zusammenstellung des Entwicklerteams Tamsoft ein goldenes Händchen.

Sony erkannte das Potenzial und riss sich den Hit für den US-Launch der PlayStation als Publisher unter den Nagel. Auch die Saturn-Umsetzung "Toshinden S" ein Jahr später war aller Ehren wert. Doch die Konkurrenz von Sega und Namco schlief nicht, schaute sich das ein oder andere ab und feilte an ihren Serien "Tekken", "Virtua Fighter" und "Soul Calibur".

Anschluss verpasst?

"Toshinden" hingegen blieb in seiner Entwicklung stehen. Die hastig nachgeworfenen Teile zwei und drei (beide PSone-exklusiv, 1995 bzw. 1996) waren immer noch gute Beat'em-Ups, es fehlte aber bereits das gewisse Quäntchen Esprit, das ein Prädikatspiel auszeichnet. Zwar überraschte der dritte Teil mit einem der stylischsten Render-Intros der 32-Bit-Ära, Hauptkritikpunkt war jedoch der lachhafte Schwierigkeitsgrad – selbst ein absoluter Prügel-Neuling musste sich extrem dumm anstellen, um überhaupt eine Runde zu verlieren.

Mit dem Saturn-exklusiven "Toshinden URA" (kurz für 'Ultimate Revenge Attack') traten bereits Ende 1996 erste Auflösungserscheinungen zu Tage: Der fünfte "Toshinden"-Titel innerhalb von nur zwei Jahren schockte die Fans mit abgehackten Animationen, unerklärlich pixeligen Special-Move-Projektilen und einer hakeligen Steuerung. Obwohl "URA" auf "Toshinden 2" basiert und knapp ein Jahr später erschien (die Zeit wurde u.a. für das Design der neuen Kämpfer genutzt), war es optisch deutlich schwächer.

Die Folge: "Virtua Fighter 2" und "Tekken 2" wischten den Boden mit "Toshinden URA" auf. Hatte Takara sich übernommen und verspekuliert? Wurden Tamsoft zu viele Releases in zu kurzer Zeit aufgebürdet? Verfiel der Entwickler angesichts der stärker werdenden Konkurrenz in blinden Aktionismus?

Immerhin erkannte Takara den Ernst der Lage – die Serie "Toshinden" stand hyperventilierend kurz vor ihrem Exitus; viele Fragen waren offen, die Beat'em-Up-Welt wartete gespannt auf die Antwort von Takara...

Die kam Ende des Jahres 1999, nachdem man sich fast drei Jahre Zeit gelassen hatte, und hörte auf den Namen "Toshinden Subaru".

Mit einer Antwort in dieser Art hatte nun wirklich niemand gerechnet: Der vierte Teil spottete jeder Beschreibung und war ein gemeiner Tiefschlag ins Gemächt der Prügelgemeinde.

Das tat weh

Wo sollen wir anfangen? Vielleicht beim Story-Modus um Subaru, Sohn des "Toshinden"-Hauptcharakters Eiji, der nur im Team gespielt werden konnte. Oder bei der biestigen Steuerung, den Eingabeverzögerungen und der nicht vorhandenen Balance bei den Special Moves. Hinzu kamen unerträgliche Ladezeiten, klobige Charaktere mit unansehnlichen Gesichtstexturen und ein erschreckend träger Spielablauf.

An "Subaru" gibt es rein gar nichts, was man dem Titel positiv anrechnen kann – es ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Trauerspiel. Die Tatsache, dass noch immer Tamsoft für dieses Machwerk verantwortlich zeichnete, verwundert uns bis heute.

Anstatt dieses schäbige Stück Software tief in Nippons Höhlen zu verbuddeln, wagte es Virgin Interactive, den Titel Mitte 2000 als "Toshinden 4" in Europa feilzubieten. Knapp ein halbes Jahr, nachdem "Soul Calibur" auf Dreamcast erschienen war. Das nennen wir mutig. Oder dreist. Oder dumm. *rk*



DARK VOID

Kämpft kopfüber gegen Aliens: Dieses Actionspiel stellt Eure Wahrnehmung auf die Probe!



PS3 Mager: Am Boden führt Ihr nur zwei Waffen und Granaten mit Euch. In der Luft müsst Ihr Euch mit der Jetpack-Kanone begnügen.

"Die Grafik wirkt im Vergleich zu aktuellen Titeln wie 'Resident Evil 5' angestaubt, die Steuerung hakt an der ein oder anderen Stelle und eine Gegner-KI scheint nicht vorhanden zu sein. Zahlreiche Bugs erschwerten das Probespiel zusätzlich – nur konsequent, dass derzeit kein Veröffentlichungsdatum genannt wird." Als wir im April dieses Jahres "Dark Void" sahen und zockten, fiel unsere Einschätzung verhalten aus (siehe auch www.maniac.de). Mittlerweile steht das Veröffentlichungsdatum fest (22. Januar 2010) und die Sci-Fi-Action präsentiert sich bei unserem Probespiel generalüberholt.

Gefangen im Nichts

Frachtpilot Will hat einen Scheißtag – über dem Bermuda-Dreieck gerät er in einen Sturm und stürzt mit seinem Flugzeug in ein Waldgebiet. Glück im Unglück: Er und seine Begleiterin Ava überleben den Crash, aber irgendwas ist faul an diesem Ort. Während Ava das Kommando übernimmt und forsch vorauseilt, trottet Ihr in der Haut von Will hinterher und gewöhnt Euch an die Kontrollen. Gehen, laufen, springen, umherschauen – eben die üblichen Sachen, die man heutzutage in einem Third-Person-Spiel macht. Während die beiden durch den Dschungel spazieren, passiert's: Ein an die "Star Wars"-Droiden erinnernder Roboter taucht auf, bricht einem bewaffneten Menschen das Genick und verschwindet wieder. Wo sind die beiden da nur gelandet?

Wie Ihr peu à peu erfahrt, seid Ihr im 'Void', dem Nichts, gestrandet. In dieser Zwischendimension kämpft die Gruppe der menschlichen 'Überlebenden' gegen die außerirdischen 'Beobachter', eine Alienrasse, die zurück zur Erde gelangen und die Menschheit unterjochen will. Die Fraktion der Menschen schart sich um einen berühmten Wissenschaftler: Nikola Tesla. Warum der Wechselstrom-Guru im Nichts weilt, ist Euch erst einmal egal. Denn er gibt Euch Hoffnung auf die Rückkehr ins normale Leben – und einen Düsenrucksack, mit dem das Spiel erst richtig beginnt.

Frei wie ein Vogel

Dank Jetpack auf dem Rücken ist Held Will agiler als das Gros seiner Action-Kollegen. Mit Düsenkraft überquert er gähnende Abgründe, erforscht senkrechte Tunnelsysteme, erklimmt Felswände und braust – genügend Platz vorausgesetzt – sogar frei durch die Luft. Die US-Entwickler Airtight Games (siehe Kasten links) nutzen diese Aktionsvielfalt in einigen Passagen geschickt zu ungewöhnlichen Perspektivwechseln: Während sich Will am Boden wie "Uncharted"-Kollege Nathan Drake verhält, auf Knopfdruck in Deckung geht und Feinde aufs Korn nimmt, ist er bei vertikalen Kletterabschnitten so richtig in seinem Element. Blickt nach oben auf einen Vorsprung, betätigt die eingeblendete Taste und klammert Euch von unten an den Überhang. Wie Spider-Man klebt Will an der Unterseite von Felsvorsprüngen, Holzplanken und Metallplattformen. Bewegt Euch nach links und rechts, schwingt Euch auf die Oberseite oder gleitet mit einem Jetpack-Boost zum nächsten Vorsprung über Euch. Spielerisch anspruchsvoll ist dieses Herumturnen nicht, aber die ungewohnte Perspektive macht es zu einem spaßigen Erlebnis – vor allem, weil das Plattform-Hopping auch nach unten funktioniert. So kommt es vor, dass die Kamera an einem Abgrund nach oben schwenkt und Ihr in die Tiefe starrt, während ein Wasserfall über Eurem Kopf nun

AIRTIGHT GAMES – WER IST DAS?



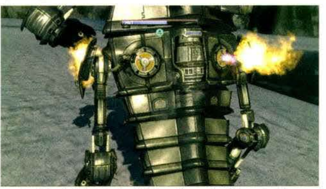
Das Studio wurde 2004 vom ehemaligen "Crimson Skies: High Road to Revenge"-Kernteam gegründet. "Crimson Skies" bot auf der Xbox anno 2003 packende Fliegerkämpfe, hübsche Grafik und einen klasse Online-Modus (87% im MAN!AC-Test). In "Dark Void", Airtight Games' erstem Projekt, erinnern die Jetpack-Freiflug-Sequenzen und das Pilotieren von Alien-Raumschiffen an den Xbox-Oldie. Unter den Gründern von Airtight Games ist übrigens Ed Fries (Foto links), der als Vice President of Game Publishing für die erste Xbox die Werbetrommel rührte.





PS3 Ein Beispiel für die gelungenen vertikalen Kletter-/Schießpassagen: Dieses Schiff hängt senkrecht an einer Felswand – und Ihr müsst vorbei an den Aliens nach oben steigen.







PS3 Dicke Brocken bekommen eine Sonderbehandlung: Ballert das Mech-Vieh laufunfähig, öffnet die Pilotenkabine und erledigt den Außerirdischen (von links).

scheinbar nach oben fließt – solche Effekte können Euch schon mal die Orientierung rauben.

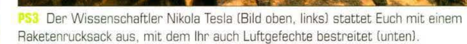
Aber nicht nur Will turnt fleißig in der Vertikalen, seine Aliengegner tun es ihm gleich – und feuern dabei unnachgiebig aus ihren futuristischen Waffen. Pffft, zisch, wosch... besonders gefährlich oder cool hören die sich aber nicht an; hier hätten wir uns mehr Wumms gewünscht. Dennoch reichen auf Schwierigkeitsstufe 'Normal' schon wenige feindliche Treffer für ein 'Game Over' – Ihr müsst Deckungen und die Option 'Ich kann in die Höhe gleiten und von oben schießen' geschickt kombinieren. Alternativ stürzt Ihr Euch in den Nahkampf und zerlegt die Blechköppe mit Faustschlägen. Besonders clever verhalten sich die Aliens dabei immer noch nicht, aber wenigstens ein bisschen schlauer als bei der eingangs erwähnten Begegnung im April.

Zerlegt die Blechköppe mit Faustschlägen.

Deutlich gemausert hat sich die Optik: Schauplätze wie Dschungel und antike Grabungsstätte wirken detailliert, die Texturen sind jetzt auf ordentlichem Niveau und schöne Lichteffekte sorgen für Stimmung. Verbesserungswürdig dagegen die Animationen der menschlichen Darsteller: Sie bewegen sich etwas abgehackt und sehen dadurch hölzern aus, was sich auch in der Mimik der wenig detaillierten Charaktere widerspiegelt.

Angesichts eines in jeder Hinsicht hervorragenden und spielerisch ähnlichen "Uncharted 2" hat "Dark Void" einen schweren Stand. Dank eigenständigem Setting, spannender Kameraperspektiven und der frischen vertikalen Action lohnt sich dennoch ein Blick – zumal im Januar Spielspaß-Schwergewichte fehlen. *os*





PS3 Der Wissenschaftler Nikola Tesla (Bild oben, links) stattet Euch mit einem Raketenrucksack aus, mit dem Ihr auch Luftgefechte bestreitet (unten).

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Airtight Games, USA**
Hersteller	**Capcom**
Genre	**Action**
Termin	**22. Januar 2010**

DAS GEFÄLLT UNS
» ungewöhnliches Setting
» vertikale Kämpfe wirken frisch und sorgen für ungewöhnliche Perspektiven
» abwechslungsreiche Mischung aus Kämpfen, Fliegen und Klettern
» Außenlevels grafisch spannend...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
» ...Innenlevels wirken steril
» den Waffen fehlt es an Wumms
» Kämpfe in offenem Terrain mitunter verwirrend
» Standard-Gegner oftmals dummes Kanonenfutter

FAZIT » Kein Überflieger, aber anständige und kurzweilige Action mit ungewöhnlichen Schauplätzen sowie spannenden vertikalen Kampfsequenzen.





Dave Cox

M! trifft den Mann hinter der neuen "Castlevania"-Episode – und erfährt, warum bisherige 3D-Ausflüge nicht funktionierten.

M! Games: Hallo Dave! Ganz schön ungewohnt, einen "Castlevania"-Produzenten ohne lange Haare, Bart, Hut und Peitsche zu treffen. Du bist jetzt also der neue Herr im Belmont-Universum?

Dave Cox: Nein, ganz so ist es nicht. Ich bin momentan ausschließlich für "Castlevania: Lords of Shadow" verantwortlich. Bei Konami gibt es verschiedene Studios, die unabhängig voneinander an verschiedenen Projekten arbeiten. Ich kam zu "Castlevania", weil ich die entsprechenden Ideen hatte. Ob ich danach noch ein weiteres "Castlevania" machen werde? Wer weiß...

Auch wie es mit der Serie generell weitergeht, ob zum Beispiel weiterhin 2D-Episoden für den DS erscheinen, weiß ich nicht.

Wie kam es, dass aus dem im letzten Jahr angekündigten "Lords of Shadow" ein "Castlevania" wurde?

Unser Spiel war schon immer ein "Castlevania", auch wenn es im letzten Jahr nur als "Lords of Shadow" angekündigt wurde. Das lag daran, dass ein paar Leute bei Konami skeptisch waren, ob man das Spiel bereits auf der Games Convention zeigen sollte. Immerhin war ja Koji Igarashi vor Ort und zeigte "Castlevania Judgment" und "Order of Ecclesia". Die Befürchtung war, dass die Neuankündigung von diesen Spielen ablenken könnte. Wir selbst wollten eigentlich noch nichts von unserem Spiel zeigen, aber Konami wollte deutlich machen, dass auch in den europäischen Studios etwas passiert. Daher mussten wir etwas zeigen. Es wurde einfach das Wort "Castlevania" aus dem Titel entfernt, auch wenn es ja eigentlich offensichtlich war. Der Held trug die Rüstung von Simon Belmont aus "Castlevania II" und hatte eine Peitsche... Im Nachhinein wäre es wohl besser gewesen, es damals direkt anzukündigen.

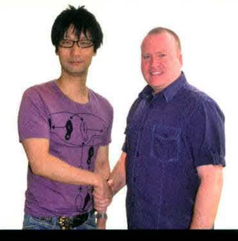
Ist es nicht eine wahnsinnige Verantwortung, eine so traditionsreiche Serie ins HD-Zeitalter zu führen?

Oh ja. "Castlevania" ist mittlerweile über 20 Jahre alt und hat in dieser Zeit viele Produzenten kommen und gehen sehen, die die Serie allesamt vorangebracht hatten. In den letzten Jahren war das Koji "Iga" Igarashi und jetzt wurden die Zügel an mich übergeben. Uns war von Anfang an klar, dass wir etwas Neues mit der Serie machen und nicht einfach nur den bisher gegangenen Weg weiterverfolgen wollen. Unser Ziel ist es, in erster Linie die Spieler anzusprechen, die bisher noch nie ein "Castlevania" gespielt haben. Dazu müssen wir ein Erlebnis schaffen, das mit den anderen großen Spielen auf dem Markt konkurrieren kann. Gleichzeitig aber achten wir sehr darauf, die "Castlevania"-Vergangenheit auch zu

Name:	**Dave Cox**
Alter:	**43**
Position:	**Product Planner, Konami Europe**

Softografie:
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Product Management)
Contra: Shattered Soldier (Product Management)
Thief II: The Metal Age (Marketing und Sales)

In "Castlevania: Lords of Shadow" spielt Ihr Gabriel, der nach der Ermordung seiner Frau auf Rache sinnt. Neben zwei magischen Masken für die Story bereichern Waffenupdates und Quick-Time-Events die Reise durch vielseitige Schauplätze.



Hideo Kojima meinte spontan, »Ich würde Euch gerne helfen!«

würdigen. Deswegen haben wir uns vor Entwicklungsbeginn ausgiebig mit den 8-Bit-Episoden auseinandergesetzt, auch "Super Castlevania IV" war eine wichtige Inspiration. Im Trailer gibt es einige Szenen, die an Teil 4 erinnern – gerade wenn der Held an der Peitsche schwingt.

Besteht da nicht die Gefahr, die Fans, die der Serie bisher die Treue gehalten haben, vor den Kopf zu stoßen?
Ja. Auch wenn wir vorsichtig sind, ist so eine Entwicklung eine sehr diffizile Angelegenheit. Veränderungen bergen immer Gefahren, viele Spieler reagieren darauf negativ. Aber nach einer gewissen Zeit bemerken sie dann hoffentlich doch vertraute Elemente. Ich denke, die Spieler beginnen gerade, sich mit der Idee eines "Castlevania"-Neuanfangs anzufreunden. Wenn das Spiel fertig ist, wird unsere Intention deutlicher werden. Die Fans werden es spielen und feststellen, dass es tatsächlich ein "Castlevania"-Spiel ist – aber eben ein anderes "Castlevania" als das, das sie bisher kennen. Ein guter Vergleich wären die letzten James-Bond-Filme. Nehmen wir "Casino Royale". Es ist ein eigenständiger Film und Craig ein neuer James Bond, aber er schmälert zu keiner Zeit die Leistung früherer Bonds wie Roger Moore oder Sean Connery. Die Filme existieren noch, werden immer noch geliebt, aber die Reihe geht eben in eine neue Richtung.

Wie kam es dazu, dass Du und das spanische Team MercurySteam das neue, große "Castlevania" entwickeln?
Konami gab Spielentwürfe bei seinen japanischen, amerikanischen und europäischen Studios in Auftrag. Als die Vorschläge präsentiert wurden, waren die meisten davon den Vorgängern sehr ähnlich. Beim Entwurf von MercurySteam war das aber anders. Die Jungs haben eine eigene Engine entwickelt, die mich sehr beeindruckt hat. Und "Castlevania" war eine gute Gelegenheit, ein neues gemeinsames Projekt zu starten. MercurySteam hatte gerade "Jericho" fertiggestellt. Dieses Spiel war nicht wirklich gut, aber in dem Fall war es nicht ihre alleinige Schuld. Es kommt immer wieder vor, dass Entwickler und Publisher völlig unterschiedlich ticken und in verschiedene Richtungen ziehen. MercurySteam hatte es bei dem Projekt nicht leicht und wollte anschließend unbedingt etwas Neues für einen neuen Partner machen. Da die Gelegenheit günstig war, setzten wir uns zusammen und programmierten eine Demo. Als die schließlich präsentiert wurde, waren die Verantwortlichen so beeindruckt, dass sie uns grünes Licht gaben.

Der erste Trailer sah sehr nach "God of War" aus. Kann "Castlevania" etwas bieten, das Kratos nicht bietet?
Da mache ich mir keine Sorgen. Auch wenn der Trailer vielleicht noch etwas nach "God of War" aussieht, wird "Castlevania" ein völlig anderes Spiel werden. Wie gesagt, orientieren wir uns stark an den klassischen Episoden. Natürlich muss Held Gabriel dramatische Kämpfe bestehen. Aber es gibt auch eine ganze Menge Jump'n'Run-Elemente. Denn die sind es ja, die "Castlevania" von Anfang an mit ausmachten. Gerade die Peitsche ist ein wichtiges Element, um den Spielablauf flexibler zu gestalten. Man kann damit viele Objekte greifen, um sich daran durch die Luft zu schwingen, oder um eine Mauer hinauf- oder hinabzuklettern. Ein weiterer Fokus liegt auf der Erforschung. Die Spielwelt ist groß und bietet viel Freiraum, trotzdem verläuft das Spiel linear, man spielt Level für Level. Aber innerhalb dieser Levels gibt es zahlreiche verschiedene Routen. Und wir wollen den Spieler für das Erforschen der Levels belohnen: Es warten zahllose Gegenstände und Extras. Und letzten Endes gibt es natürlich noch ein paar Puzzles. Hier mal ein Schalter, da eine Platte, auf die man treten muss, um eine Tür zu öffnen... Daher würde ich das Spiel weniger mit "God of War" oder einem "Ninja Gaiden" vergleichen.

Ist denn das neue "Castlevania" eine Art Remake des Originals?
In gewisser Weise ja. Das erste Konzept sah tatsächlich vor, ein Remake vom ersten Spiel zu machen. Aber dann dämmerte es uns, dass das vielleicht doch keine so gute Idee ist. Immerhin gab es mit "Super Castlevania IV" schon einmal ein Remake. Jetzt haben wir eine neue Handlung mit neuen Figuren. Wir sind nicht Teil der bisherigen Kontinuität, wir halten uns nicht an den bisherigen "Castlevania"-Kanon und achten auch nicht auf die existierende Timeline.

Wie ist eigentlich Hideo Kojima in das Projekt involviert?
Hideo Kojima ist der oberste Verantwortliche des Projekts. Er betreut die Entwicklung aus großer Entfernung. Ich treffe mich sehr oft mit Kojima-san und wir besprechen die Fortschritte in der Entwicklung, aber er ist ansonsten nicht direkt involviert. Er weiß selbst, dass er sich nicht zu tief in die Entwicklung einmischen darf, sonst würde er wohl irgendwann nach Spanien kommen und selbst den Posten des Directors übernehmen. Er legt Wert darauf, uns unsere Freiheit zu lassen. Aber er ist natürlich ein erfahrener Spielemacher und dementsprechend eine große Hilfe für das Team. Wir wären schön dumm, nicht mit so einem ausgebufften Produzenten zusammenzuarbeiten. Stell Dir vor, Shigeru Miyamoto klopft an und sagt: "Ich würde gerne mit Dir ein Spiel machen." Würdest Du da ablehnen? Und mit Kojima-san ist es das Gleiche. Gut, anfangs war ich schon etwas nervös. Wir haben unsere Demo gezeigt und Hideo Kojima meinte spontan, "Ich würde Euch gerne helfen!" Und dann kam er nach Spanien, hat die Entwickler getroffen, ließ sich alles zeigen und hat sich lange mit den Programmierern, Künstlern und Designern unterhalten. Er selbst meinte dann, das Team erinnere ihn in puncto Arbeitsweise und dem generellen Herangehen stark an japanische Entwickler.

Kojima-san gibt uns vor allem Unterstützung weniger in technischer als in kreativer Hinsicht. Da ist mal ein Kamerawinkel nicht optimal, dann könnte die Hauptfigur doch etwas heldenhafter aussehen... Man könnte diese Zusammenarbeit ein wenig mit der Arbeit von Guillermo del Toro vergleichen. Er nimmt auch einen jüngeren Regisseur unter seine Fittiche und hilft ihm, sich einen Namen und natürlich einen guten Film zu machen. So ähnlich ist das auch hier.

Da Ihr es Euch auf die Fahnen geschrieben habt, das erste richtig gute 3D-"Castlevania" zu machen, wirst Du uns jetzt ja eine Frage beantworten können. Was lief bei den alten 3D-Spielen falsch?
Ich kann es nicht so genau sagen. Es gibt ja durchaus Leute, die diese Spiele mögen. Aber um ein Spiel in 3D zu machen, braucht man kreativen Freiraum. Wenn man zu sehr versucht, alles, was die Serie früher ausgemacht hat, in die dritte Dimension zu transportieren, dann kann das Spiel nicht natürlich wachsen und sich entfalten. Wenn man sich "Final Fantasy" oder "Legend of Zelda" anschaut – die haben auch zahllose Fortsetzungen, aber sie sind immer ihren eigenen Weg gegangen und haben sich immer wieder neu erfunden. Und das halte ich für eine kluge Entscheidung. Als ich das Projekt übernommen habe, legten viele Leute Wert darauf, gewisse Serienstandards einzuhalten, und wollten von vorneherein festlegen, wie das Spiel auszusehen hat. Ich habe da energisch widersprochen. Wir wollten das Spiel auf unsere Art machen. Natürlich halten wir die Klassiker in Ehren und bleiben dem Stil und der Stimmung treu. Aber wir wollen trotzdem unser Ding durchziehen. Und eventuell lag da der Fehler der Vorgänger. Sie haben sich selbst zu sehr festgelegt und festlegen lassen. Viele Leute sagen mir immer wieder, "Castlevania sollte in 2D bleiben, es funktioniert in 3D einfach nicht." Und das sehe ich anders. Es hat bisher nicht in 3D funktioniert, weil es nicht richtig angegangen wurde.

Und was wollt Ihr besser machen?
Unser Spiel hat den komplexeren Spielverlauf. Man denke da an das erste "Castlevania". Man läuft nach rechts und schlägt ein Monster. Man läuft weiter und schlägt das nächste Monster... Heute ist das nicht mehr wirklich aufregend, das kann man in drei Dimensionen nicht einfach so übernehmen, wie es die alten Spiele versucht haben. Das Kampfsystem braucht mehr Tiefe. Wie nutze ich die Peitsche am besten im dreidimensionalen Raum? Das sind die Dinge, die neue Spieler anlocken. "Castlevania" muss wieder zum Mainstream zurückkehren. Früher war es das auch, aber heute eben nicht mehr. Wir müssen uns die Frage stellen, was an den früheren Episoden interessant war. Nehmen wir zum Beispiel das Schwingen über Abgründe. Wie können wir das in 3D umsetzen? Ich denke, diese Überlegungen haben dazu geführt, dass das neue "Castlevania" mehr Tiefe haben wird.

Das Interview führte Thomas Nickel



Wer hat's erfunden?

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir...

Die erste optionale Extrawaffe

Es ist wieder soweit: Mario isst Pilze und Feuerblumen, um seine Kampfkraft zu erhöhen, während man als Spieler in "Modern Warfare 2" vor lauter Waffenvielfalt gar nicht weiß, welche man wählen soll. Die Geschichte der Extrawaffen ist lang und kennt unzählige Beispiele. Dabei ist die Suche nach dem ersten Videospiel mit optionaler, also nicht zwingend erforderlicher Extrawaffe alles andere als einfach oder gar eindeutig. Gilt ein Warpsprung zum Flüchten vor Feinden? Dann ist der Hyperdrive des ersten Videogames überhaupt – "Space War" – zu nennen. Auch in Rollenspielen zählen zusätzliche Waffen seit jeher zum guten Ton.

Bei Actiongames sollte 1980 als Geburtsjahr der Extrawaffe betrachtet werden: "Defender" bietet die erste bildschirmreinigende Smartbomb im Ballergenre. Im selben Jahr überraschen "Phoenix" und "Space Firebird" mit optionalen Schutzschilden, die Gegner bei Berührung pulverisieren, und damit als Waffen zu werten sind, die man benutzen kann, aber nicht muss. "Pac-Man" hingegen gilt nicht, da der Spieler zum Abschließen eines Levels alle Pillen fressen muss – auch diejenigen, die dem gelben Kringel erlauben, seine Geisterjäger zu verspeisen.

Überraschenderweise ist der erste Titel mit einer optionalen Extrawaffe kein Vertreter des Actiongenres, sondern ein Geschicklichkeitsspiel: Im Vektorgrafik-Knobler "Sundance" fangt Ihr Sonnen ein, die sich zwischen zwei Flächen hin und her bewegen, wodurch sich das Spielfeld verengt. Optionale Smartbombs fegen sämtliche Sonnen weg und verschaffen dem Spieler so mehr Zeit und Platz. *mh*

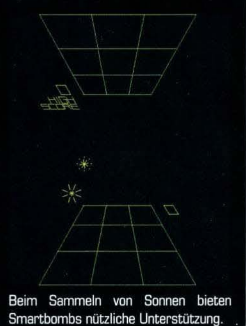
Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Sundance

Pionier der Extrawaffen

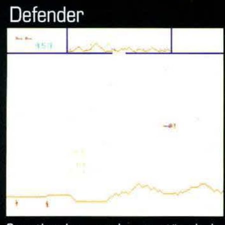
Erscheinungsjahr: **1979**
Hersteller: **Cinematronics**
System: **Arcade**



Beim Sammeln von Sonnen bieten Smartbombs nützliche Unterstützung.

1980: Actionspiele entdecken Extrawaffen

Defender



Smartbombs und zerstörerische Schilde erobern 1980 das Action-Genre und sind bis heute Standard.

Phoenix — Space Firebird



Mega Man

Metal Gear Solid 3

New Super Mario Bros. Wii



M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

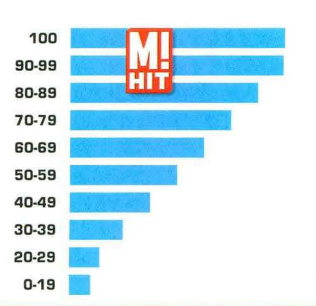
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: CoD: Modern Warfare 2 (PS3)
Hört zurzeit: Thrice – Beggars; W.A.S.P. – Babylon


"SUPER"

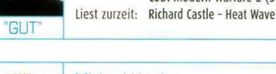
Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Bayonetta (360), CoD MW 2 (PS3), Sin & Punishment 2, Muramasa, NSMB (3x Wii)


"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Cooking Mama 3 (DS), CoD: Modern Warfare 2 (360)
Liest zurzeit: Richard Castle – Heat Wave




"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Darksiders (360)
Sieht zurzeit: Esplendor Geométrico live
Hört zurzeit: Assassin's Creed II Soundtrack


"LAHM"

Philip Ulc

Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Left 4 Dead 2 (360)
Hört zurzeit: Cute is What We Aim for – Same Old Blood Rush...


"MÜLL"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Final Fantasy VII (PSone)
Schreibt zurzeit: seine Master-Arbeit über Metal Gear Solid


"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: CoD: Modern Warfare 2 (PS3), Tales of Symphonia (Wii)
Sieht zurzeit: Danny Dyer's Deadliest Men

Call of Duty: Modern Warfare 2



PS3 360 Ego-Shooter 



PS3 Infinity Ward holt den Krieg ins eigene Land: In bester Bay/Emmerich-Tradition demolieren die Entwickler so manches Wahrzeichen der US-Hauptstadt.

Die Marketing-Maschinerie rund um die Veröffentlichung von "Modern Warfare 2" läuft unaufhaltsam wie ein Abrams-Panzer der US-Army und beschert Activision den bis dato erfolgreichsten Verkaufsstart eines Videospiels: Rund 5,5 Millionen Einheiten für Xbox 360 und 3,3 Millionen für PS3 wurden in der ersten Woche abgesetzt. Dass das Spiel in Russland inzwischen wegen moralisch fragwürdiger Inhalte aus dem Handel verschwand, dürfte den Hersteller wohl kaum stören.

Im Verlauf der rund siebenstündigen Kampagne schlüpft Ihr abwechselnd in die Haut dreier tapferer Soldaten, ein Vierter gibt ein kurzes Stelldichein. Regelmäßig springt Ihr deshalb kreuz und quer über den Globus und wechselt dabei permanent die Identität. Das kommt der Vielfalt an Schauplätzen zweifelsohne zugute, der Identifikation mit den Akteuren jedoch nicht. Wen das nicht weiter stört, der verfolgt im Laufe der 18 Abschnitte in drei Akten eine Geschichte, die fast ausschließlich in Zwischensequenzen erzählt wird. Mehr als militaristisches Strategiegekritzel und markige Sprüche beinharter Männer solltet Ihr während der Ladephasen zwischen den Levels aber nicht erwarten. Obwohl die Story im letzten Drittel eine durchaus überraschende Wendung nimmt, hinterlässt sie einen aufdringlichen Patriotismus-Beigeschmack.

Als besonders schlagzeilenträchtig erweist sich derzeit die vierte Mission: Begleitet als amerikanischer Undercover-Agent den Oberschurken Makarov, der fünf Jahre nach den Ereignissen aus "Call of Duty 4: Modern Warfare" als neuer Terror-Boss die Zügel in der Hand hält. Zusammen mit Makarov und einigen Gefolgsleuten betretet Ihr schwer bewaffnet einen fiktiven Moskauer Flughafen. In der deutschen Version beobachtet Ihr, wie Eure neuen Kameraden wahllos Zivilisten erschießen. Diese Sequenz bildet in puncto Story die Grundlage und Motivation für alle weiteren Ereignisse und kann von sensiblen Naturen



PS3 Die detaillierten Gegner sind dermaßen beeindruckend, dass wir in dieser Szene glatt vergessen, ebenfalls zum Nahkampfhieb anzusetzen. Euer Messer ist unverzichtbar, falls während des Nachladens einer der zahlreichen Feinde vor Euch erscheint.



"GUT"

Michael Herde

Die Story-Kampagne enttäuscht mich: Der Bluteffekt bei Treffern nervt und lässt sich im Optionsmenü nicht abstellen. So zwingt mich das Spiel, entweder den Schwierigkeitsgrad zu senken oder permanent zum Heilen in Deckung zu kauern, was den Spielfluss bremst. Generell lässt die erste Hälfte die Wucht des Vorgängers vermissen und wirkt teils bemüht abwechslungsreich, teils schlecht gemacht. Die Favelas sind ein toller Schauplatz, spielen sich in Verbindung mit dem ätzenden Blutfilter aber frustrierend. Später nimmt der Shooter an Fahrt auf und überrascht mit imposanten Schauplätzen und tollen Ideen. Dennoch: Der Reiz des Neuen ist verflogen und hinter der fetzigen Hülle offenbart das HD-"Moorhuhn" sein seichtes Gemüt. Dafür gefallen mir die großen Levels, der 'Spezialeinheit'-Modus sowie der Online-Part umso besser.



PS3 An einem fiktiven Moskauer Flughafen begleitet Ihr den Oberterroristen Makarov als Undercover-Agent, um sein Vertrauen zu gewinnen.



PS3 Haltet den linken Stick gedrückt, um zu rennen. Anhand der Waffenposition erkennt Ihr, dass Schießen in diesem Augenblick nicht möglich ist.

DIE UNCUT-LÜGE

Entgegen der vollmundigen Ankündigung des Herstellers Activision ist die deutsche Version von "Modern Warfare 2" nicht ungeschnitten. Details zu diesem PR-Streich lest Ihr im Editorial dieser Ausgabe. Zwar sind auch in Deutschland alle Szenen enthalten, die hiesige Version wurde jedoch um eine Interaktionsmöglichkeit beraubt: Im vierten Level (Bild oben), über das wir auf Seite 47 ausgiebig diskutieren, ist es in der USK-Version nicht erlaubt, auf Zivilisten am Flughafen zu schießen. Tut Ihr es dennoch, bricht das Spiel ab und befördert Euch zurück zum letzten Speicherpunkt.

optional übersprungen werden, wie das Spiel mehrmals betont.

Schwache Action?

Gleich zu Beginn der Kampagne erfreut ein augenzwinkernder Kniff im Tutorial. Anstatt als ausgebildeter Elitesoldat selbst die grundlegenden Handlungen wie Ducken oder Zielen erlernen zu müssen, führt Ihr sie Rekruten vor. Anschließend bestimmt Ihr anhand eines Hindernislaufs wie im Vorgänger den optimalen Schwierigkeitsgrad und wagt einen ersten Einsatz in Afghanistan. Die famose Steuerung der letzten "Call of Duty"-Episoden erlaubt erneut präzises Zielen, eine Hilfe ist optional vorhanden und fokussiert beim schnellen Wechsel zwischen Hüftschuss und Zielfernrohr automatisch den nächsten Gegner.

In den folgenden Spielstunden jagen wir Terroristen und russische Soldaten rund um den Globus und hier zeigt sich "Modern Warfare 2" in der Tradition seiner Vorgänger: Während Ihr Euch vorbei an unzähligen Soldaten durch schlauchartige Levels kämpft, lassen die Entwickler ein wahres Inferno auf Euch los. Mit mehr Abwechslung und farblicher Vielfalt als noch in "World at War" explodiert permanent etwas, Maschinengewehrsalven durchschneiden die Luft, Befehle werden gebrüllt. Die gewohnten 60 Bilder pro Sekunde verleihen dem Spiel zwar ein mitunter steriles Flair, dafür saust der virtuelle Krieg rasant über den Bildschirm und leistet sich auf beiden Systemen nur selten Ruckler.

Nach dem spielerisch belanglosen Flughafen-Level spaltet auch unser Ausflug in die brasilianische Favela die Gemüter in der M!-Redaktion.



PS3 Nach wenigen Treffern spritzt viel Blut auf Euer virtuelles Auge. Die Trefferrückmeldung stört mitunter die Orientierung, was zu manch unfairem Bildschirmtod führt.

Als Trefferrückmeldung spritzt Euch nämlich dermaßen viel virtuelles Blut ins Gesicht, dass Ihr schon nach ein bis zwei Treffern blind herumirrt und nach Deckung sucht, um Euch zu regenerieren. Da gleichzeitig Gegnerwellen von allen Seiten anrücken, sterben wir zahlreiche unfaire Tode. Immerhin darf der Schwierigkeitsgrad jederzeit nach unten angepasst werden.

Starke Action!

Ab der zweiten Hälfte kehren die Entwickler zur alten Form zurück und überraschen mit ausgefallenen Schauplätzen. Egal, ob Ihr auf einem verschneiten Rollfeld mit Herzschlagsensor unterwegs seid, einen russischen Gulag vom Helikopter aus unter Beschuss nehmt oder in einer abgelegenen Berghütte ein Satellitensystem verteidigt: Eure Widersacher sind kaum mehr als dumme Schießbudenfiguren, doch der Reiz von "Modern Warfare 2" entsteht durch das hohe Spieltempo und die Nonstop-Action mit zahlreichen gescripteten Ereignissen. Neben den intensiven Gefechten lässt es das Spiel in Scharfschützen-Missionen ruhig



Matthias Schmid

"SUPER"

Zwei Jahre Wartezeit auf ein neues "Modern Warfare" haben sich gelohnt. Geschmacklosigkeit hin, Hurra-Patriotismus her – Teil 2 ballert den Staub aus den Boxen und die Ego-Shooter-Konkurrenz von der Bildfläche. Zumindest in puncto Inszenierung und Steuerung: Während Ihr Ölplattformen infiltriert und Burgerläden zu Schutt ballert, flutschen die Kontrollen, dass es eine Freude ist! Wenn Linearität so schön aussieht, dann beschwere ich mich nicht. Auch in spielerischer Hinsicht finde ich – den Schießbudengegnern zum Trotz – einige Abschnitte gelungener als im Vorgänger. Der große Wow-Effekt ("Boah, das wischt mit allen anderen Shootern den Boden auf!") fehlt aber. Unterm Strich halte ich "Modern Warfare 2" gerade wegen der schonungslosen Präsentation für ein mutiges und modernes Stück Unterhaltungssoftware.



360 Wer online spielt, wird großzügig belohnt: Erledigt drei Gegner in Folge, ohne selbst zu sterben, um eine Drohne zu aktivieren. Damit scannt Ihr das Spielfeld und spürt die Position der Feinde auf. Erstmals gibt es hierfür jedoch auch eine Gegenmaßnahme.



PS3 Imposante Inszenierung: Vor der Befreiungsmission im russischen Gulag beseitigt Ihr vom Hubschrauber aus Wachen, die mit Raketenwerfern auf Euch feuern.

angehen, hektisch sind hingegen auch die neuen Geiselbefreiungen auf einer Bohrinsel, die Ihr in schicker Zeitlupe meistert: Sprengsatz an die Tür, Deckung, rums! Während sich der Rauch lichtet, schaltet Ihr anschließend Schurken aus, ehe diese ihre Gefangenen erschießen können. Tolle Idee, Infinity Ward, warum nicht mehr davon?

In der Spezialeinheit...

...absolviert Ihr alleine oder zu zweit, per Splitscreen oder online, 25 knackige Missionen, die es zum Teil nicht ins Spiel geschafft haben. Eine Aufgabe orientiert sich zudem an der AC-130-Flugmission des Vorgängers, der Sniper-Ausflug nach Tschernobyl kehrt ebenfalls zurück. Ansonsten schaltet Ihr anrückende Gegnerwellen aus, eliminiert Feinde möglichst schnell oder schleicht gegen die Zeit, um Euren eigenen Rekord zu brechen. Leider gibt es keine Ranglisten, auf denen Ihr Eure Leistung international vergleichen dürft.

Im Mehrspieler-Modus bleibt "Modern Warfare 2" dem erfolgreichen Konzept des Vorgängers treu und feilt an Details. Bis zu 18 Konsolenkrieger treten gegeneinander in mehr als einem Dutzend Matchvarianten an: Zu den Standards wie Deathmatch oder Domination gesellen sich überraschend auch zwei Disziplinen, bei denen Ihr in Third-Person-Ansicht durch die Maps hetzt.

Jeder Abschuss und jede Runde bringen Erfahrungspunkte, durch den Levelaufstieg schaltet Ihr stetig neue Belohnungen frei. Dafür braucht Ihr nun mehr Zähler, die fließen aber dank frischer Kriterien schneller: So erhaltet Ihr beispielsweise mehr Punkte, wenn Ihr einen Feind erwischt, der Euch zuvor gemeuchelt hat ("Rache") oder eine Todesserie Eurerseits beendet ("Comeback"). Vertraut sind hingegen die Möglichkeiten, mit ausreichend Erfahrung eigene Charakterklassen zu erstellen oder durch das Erfüllen waffenbeziehungsweise tätigkeitsspezifischer Herausforderungen zusätzliche Erfahrung zu sammeln.

Erstmals gewinnt Ihr zudem ähnlich wie bei "Street Fighter IV" hunderte von Grafikbannern und Icons, mit denen Ihr eine Plakette verziert und damit Eure individuelle Online-Persönlichkeit erschafft. Weitere Änderungen: Mit ausreichend hohem Erfahrungslevel schaltet Ihr zusätzliche Killstreak-Belohnungen frei und legt fest, welche drei während eines Matches ergattert werden können. Um etwa den Atomschlag zu nutzen, braucht Ihr stolze 25 Abschüsse in Serie. Selbst wenig erfolgreiche Spieler werden getröstet: Erwischt es sie mehrfach, winken zeitweilig hilfreiche Zusatz-Perks, die unter anderem eine robustere Gesundheit nach dem Neueinstieg spendieren. Praktischerweise dürft Ihr Nachschubkisten ordern, in denen unter Umständen auch höherrangige Fähigkeiten schlummern.

All das gilt auch für Splitscreen-Duelle und Schlachten im lokalen Netzwerk: Anders als früher sammelt Ihr hier jedoch eigene Erfahrungspunkte, bereits erreichte Boni aus dem Online-Modus werden nicht übernommen. Außerdem müsst Ihr Euch hier von den 60 Bildern pro Sekunde verabschieden: Versammeln sich vier Krieger vor der Glotze, sinkt die Bildrate auf die Hälfte, was aber noch gut genug für heiße Schlachten ist. *mh*



360 Im neuen 'Spezialeinheit'-Modus treten bis zu zwei Spieler kooperativ an. Auf Wunsch klappt das wie im Mehrspieler-Modus auch via Splitscreen.

Ulrich Steppberger



"SUPER"

Wie beim ersten "Modern Warfare" haben mich die Online-Modi gefesselt – so sehr, dass mir die Solo-Kampagne (fast) egal ist. Dass wieder kein echtes Koop-Spiel möglich ist, kann ich verschmerzen, denn die 'Spezialeinheit'-Aufträge taugen als solider Ersatz (auch wenn ich hier Rekordlisten vermisse). So richtig rund geht es, wenn Ihr in die Mehrspieler-Gefechte einsteigt. Die vielen Vorzüge des Vorgängers wurden konsequent ausgebaut: Egal, ob mehr Perks, Killstreak-Belohnungen und Herausforderungen oder die Möglichkeit, den eigenen Charakter noch flexibler zu modifizieren – alles passt und sorgt dafür, dass der Ballerspaß über Wochen anhält. Ein besonderes Lob gibt es von mir dafür, dass auch schlechtere Schützen durch ein paar kluge Goodies zu vereinzelten Erfolgen kommen.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Entwickler	**Infinity Ward, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 18 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» 3 Spielmodi: Kampagne, Spezialeinheit, Mehrspieler inkl. Vierspieler-Splitscreen
» Hardened und Prestige Edition erhältlich
» **PS3 vs. 360:** Texturen sehen auf Xbox 360 geringfügig besser aus

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	87
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	10 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Der Mehrspieler-Modus motiviert Anfänger wie Profis gleichermaßen, Solisten erleben ein kurzes, umstrittenes Vergnügen.**

Grundsätzlich bin ich kein Freund geschnittener Spiele, doch die Zwitterlösung von "Modern Warfare 2" behagt mir auch nicht. Über die "Ungeschnitten, aber doch anders"-Wortklaubereien von Activision haben sich die Kollegen schon im Editorial auf Seite 3 ausgelassen. Mir wäre es hingegen lieber gewesen, die Flughafen-Szene würde in der deutschen Fassung komplett fehlen. In der jetzt vorliegenden Form ist die Sequenz spielerisch kein Zugewinn, aber immer noch plakativ genug, um der Anti-Killerspiele-Fraktion als willkommenes Kanonenfutter zu dienen, wenn mal wieder Stimmung gemacht werden soll. Zum moralischen Aspekt der besagten Sequenz fällt mir nur ein: Die Freiheit, alles zeigen zu können, heißt im Umkehrschluss nicht, dass man das auch zwingend tun muss. Erst recht nicht, wenn man behauptet, damit die Schrecken des Krieges (oder ähnliche Plattitüden) aufzeigen zu wollen, letztlich aber doch nicht mehr als ein sensationsgeiles Blutbad herauskommt.

Ulrich Steppberger

Betritt Infinity Ward mit der Flughafen-Szene einen unmoralischen Pfad, der mit digitaler Unterhaltung nichts mehr zu tun hat? Hat eine solche Reaktion auch nur einen unter uns durchzuckt, haben die Entwickler alles richtig gemacht. Denn dann ist nichts anderes als ein Tabubruch geschehen, die Durchbrechung einer gesellschaftlichen Verhaltensregel, die etwas verbietet. So wie Filme und Bücher haben auch Videospiele längst die Mitte der Gesellschaft erreicht und folgerichtig geht mit größerem Zuspruch des Publikums (allein das erste "Modern Warfare" hat sich über 13 Millionen Mal verkauft) eine gesellschaftliche Verantwortung einher. So absurd es klingt: Die Erschießung von Zivilisten im Namen einer terroristischen Organisation ist ein wichtiger Schritt für das junge Medium Video- und Computerspiele. Während sich die ebenfalls offenkundige Gewalt von "Grand Theft Auto IV" hinter ihrer Ironie versteckt, um nicht den Anschein zu erwecken, Rockstar hätte kranke Gewaltfantasien, reckt "Modern Warfare 2" uns die sprichwörtliche Faust ins naive Gesicht: Ja, der moderne Krieg ist dreckig, ja, der moderne Krieg fordert zivile Opfer und nein, wir machen es nicht wie sämtliche Medien der Welt und verschließen unsere Augen, sondern lassen Euch den Abzug betätigen – nur nicht in der deutschen Version, aber das ist eine andere Geschichte.

Philip Ulc



Brutal, digital, banal?

So denken die M!-Redakteure über "Modern Warfare 2"!



Ich kann die Aufregung über die Flughafenszene verstehen, halte den Wirbel aber für überflüssig. Für mich bestehen die Feinde in "Modern Warfare 2" trotz der intensiven Präsentation und der damit verbundenen Immersion aus Pixeln und Polygonen, nicht aus Fleisch und Blut! Hätte ich nicht die nötige Distanz zum Spielgeschehen, dürften mir auch der Rest des Spiels sowie alle Vorgänger keinen Spaß machen: Japanische Soldaten abzufackeln und Dörfer zu bombardieren, sind im echten Leben nun mal keine Ruhmestaten. Überraschung: Krieg ist schlecht! Trotzdem kann ich mit Kriegsspielen meinen Spaß haben, wenn sie spielerisch so exzellent sind wie die "Modern Warfare"-Titel. Würde ich mich ernsthaft mit den skrupellosen 'Hirn-aus-Waffe-raus'-Soldaten identifizieren, wäre mir schon nach dem ersten Level speiübel. An der Szene, als meine KI-Kollegen eine Bombardierung in Afghanistan bejubeln und markige Sprüche klopfen, hat sich komischerweise niemand gestört, dabei wäre sie im Grunde ähnlich ätzend und verwerflich wie das Flughafen-Massaker. Wenn deutsche Spieler nun fordern, besagter Level hätte aus moralischen Gründen lieber komplett fehlen sollen, nenne ich das Heuchelei: Die meisten davon haben doch nur Angst, dass unser Hobby erneut ins Visier der Jugendschützer gerät und sie sich noch mehr indizierte Spiele aus dem Ausland kaufen müssen.

Matthias Schmid

Während meine Kollegen noch über die Gewaltdarstellungen und die Folgen diskutieren, beglückwünsche ich Activision Blizzard und Entwickler Infinity Ward zu der hervorragenden Marketing-Arbeit. Die besagte Flughafenszene wirbelte in Spiele-Foren mehr Staub auf als die Atombombe im Multiplayer-Modus, sie lief auf YouTube & Co. in Heavy Rotation, es wurde darüber gebloggt, getwittert und gefacebookt, was die Tastaturen hergaben. Tagelang grassierte das 'Flughafen-Virus' in der Games-Community und heizte den Hype erfolgreich an, der sich schließlich in einem nie dagewesenen Konsum-Gewitter entlud: Der Titel 'schnellstverkauftes Spiel aller Zeiten' ziert auf absehbare Zeit den Namen "Modern Warfare 2".

Für mich ist die Sache klar: Man wollte gezielt provozieren und größtmöglichen Wirbel verursachen – und alle haben mitgemacht. Denn wie mein Kollege Michael ausführt, ist dieser Level weder spielerisch herausragend noch storytechnisch unverzichtbar. Im Gegenteil: Die Begründung für den Einmarsch der Russen in die USA ist dermaßen plump und weltfremd, dass es einfach nicht der Ernst eines professionellen Geschichtenschreibers sein kann. Ja, ich weiß. Es ist nur ein Spiel. Aber liebe Leute von Infinity Ward: Verzichtet in zwei Jahren bei "Modern Warfare 3" einfach auf die Story und lasst mich alle virtuellen Figuren abknallen – Soldaten, Zivilisten, Tiere und vor allem Kinder, denn auch die soll es auf Flughäfen geben und ihr braucht doch wieder einen Aufreger.

Oliver Schultes

Wenn Videospiele ernsthaft Kunst sein wollen, müssen auch heiße Eisen angefasst werden und Philips proklamierter Tabubruch ist unvermeidlich. "Modern Warfare 2" ist jedoch vom Kunstbegriff so weit entfernt wie Activisions Uncut-Behauptung von der Wahrheit. Tatsächlich stellt die Flughafen-Sequenz einen primitiven Kniff der Story-Dramaturgen dar, um den virtuellen Krieg der Russen gegen die Amerikaner zu legitimieren. Sieht man genauer hin, bricht das provokante Gebilde jedoch in sich zusammen: Schon bei Spielbeginn und dann erneut vor besagtem Level weist das Spiel nämlich hartnäckig darauf hin, dass die Szene anstößig sein könnte und man sie überspringen darf. Damit führen die Entwickler ihre Idee ad absurdum, denn wenn man den Abschnitt überspringen kann, ist er für den Spielverlauf offensichtlich unerheblich und somit überflüssig. Seltsam auch, dass ich in der deutschen Version zwar nicht schießen darf, mir aber dennoch das Vertrauen von Makarov verdienen soll. Wie denn? Der Gipfel: Später treffe ich auf Sicherheitspersonal, das die Zivilisten schützen will. Dann soll ich plötzlich doch schießen, sonst geht das Spiel nicht weiter.

Michael Herde



Left 4 Dead 2

360 Ego-Shooter 





360 Der mächtigen Kettensäge geht schnell der Saft aus. Wägt ab, ob Ihr damit den zweiten Waffenslot besetzen wollt.


"SUPER"

Philip Ulc

"Left 4 Dead 2" erfüllt die Gesetze einer jeden Fortsetzung: mehr Gegner, mehr Waffen, mehr Levels sowie Spielmodi und freilich mehr Gewalt. Valve inszeniert das Zombie-Massaker noch treibender als in Teil 1: Überlebt an bestimmten Punkten eine besonders große Feindarmada oder führt kleine Hol- und Bringaufträge inmitten der aufgebrachten Horde durch. Das lockert das lineare, aber motivierende Abschlachten auf - insbesondere im grandiosen Koop-Modus. Klasse auch die neuen Items, die Euch oft vor die Wahl stellen: entweder eigenes Überleben sichern (Medipack) oder das Team unterstützen (Defibrillator). Valve hat ein Herz für lebende Leichen: Nicht nur das Zombiearsenal wurde aufgestockt, auch die verwinkeltere Levelarchitektur kommt den oft lahmen Bossen zugute. Nur Splatterfreunde passen auf (siehe Kasten)!

Exakt 364 Tage nach "Left 4 Dead" erscheint die umstrittene Fortsetzung des Koop-Shooters. Denn wie viel frischer Inhalt steckt im Sequel, das die Community in einem offiziellen Protest lieber als Add-on gesehen hätte?

Das Spielprinzip behält Valve bei. Zombie-Horden hetzen vier neue 'Überlebende' durch 23 lineare Levels, an deren Ende Euch jeweils ein Sicherheitsraum erwartet. Schauplatz ist der amerikanische Süden, der Euch an einem Einkaufszentrum, einem Vergnügungspark und Sümpfen vorbeiführt. Letztlich strandet Ihr in New Orleans.

Die Szenarien sind nicht mehr wie im Vorgänger voneinander isoliert, sondern inhaltlich verbunden - das peppt die Kampagne auf. Zum Großteil spielt "Left 4 Dead 2" am Tag und rückt damit von der primär bei Nacht stattfindenden Zombie-Metzelei des Erstlings ab. Wer der Ego-Schlachtplatte deswegen den Grusel abspricht, liegt falsch: Die toll ausgeleuchteten und optisch detaillierteren Schauplätze schaffen schummrige Horrorfilm-Atmosphäre und erzeugen dank Südstaaten-Flairs und des stets vorhandenen Panikgefühls eine surreale Intensität.

Kettensägen-Blues

Neben den Überlebenden schlüpft Ihr im Versus-Modus (bzw. in der beschleunigten Variante 'Scavenge') wieder in die faulende Haut von Boss-Gegnern. Zu den fünf Obermotzen (Boomer, Hunter, Smoker, Tank und die nicht-spielbare Witch) aus dem ersten Teil gesellen sich drei neue Typen. Der Charger stürmt auf einen Überlebenden zu und nagelt ihn am Boden fest, der Jockey springt Nichtsahnenden auf den Kopf und der Spitter spuckt auf große Distanz hochgiftige Säure. Die neuen Bosse sind durch ihre Spezialfähigkeit darauf ausgelegt, die menschliche Gruppe zu trennen. Das macht das Geschehen auch für Solisten mit KI-Mitstreitern schwerer und unberechenbarer als im Vorjahr.



360 Die Spezialfähigkeit des neuen Bossgegners Spitter ist das Kotzen giftiger Säure. Kurz vor dem Ableben pumpt Ihr am Boden liegend den Mutanten mit Blei voll.

Dafür setzt Ihr Euch vehementer zu Wehr, und zwar mit den zehn Nahkampfwaffen. Anstatt per Pistole als Sekundärwaffe ringt Ihr Infizierte mit skurrilen Alltagsgegenständen wie Bratpfanne oder E-Gitarre nieder und metzgert Euch mit Axt, Machete und Kettensäge durch die Gegnerschar - Sägenschwingen ist bei Massenaufläufen besonders effektiv. Daneben erweitert Ihr altbekannte Schusswaffen wie Shotgun oder Maschinengewehr mit Explosivgeschossen und Laservisier. Befindet sich ein Spieler mit der deutschen "Left 4 Dead 2"-Fassung in Eurem Mehrspieler-Team, besteht eine 50-prozentige Chance, dass Ihr in der Kampagne eine von fünf "Counter-Strike: Source"-Waffen ergattert - unabhängig von der jeweils gekauften Version. *pu*

GESCHNITTEN

Anders als beim Vorgänger ist das Blut nicht grün, sondern rot. Dafür sind Blutspritzer als Trefferrückmeldung in der deutschen Version zurückgeschraubt. Gliedmaße dürft Ihr nicht abtrennen, auch Köpfe bleiben auf den Zombie-Hälsen. Zudem lösen sich Gegner direkt nach ihrem Ableben in Sekundenschnelle auf - besonders auffällig ist das beim Einsatz der Kettensäge. Die derbe Verstümmelungsszene aus dem Intro ist stark geändert.



360 Sammelt im 'Scavenge'-Modus als Team Benzinkanister unter Zeitdruck.

Entwickler	**Valve, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 23 Karten verteilt auf 5 Schauplätze
- 3 frische (Koop-)Spielarten
- 5 Waffen aus "Counter-Strike: Source"
- 3 neue, spielbare Zombietypen
- Splitscreen-Modus für zwei Spieler

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	85
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **In allen Belangen verbessert: Der ultimative Koop-Shooter sieht besser aus und ist spielerisch ausgereifter als Teil 1.**

Resident Evil: The Darkside Chronicles

Wii Lightgun-Shooter 

"Indiziert" trifft bei "Resident Evil: The Darkside Chronicles" auf fast alles zu, was der Wii-exklusive Lightgun-Shooter zu bieten hat. Der Vorgänger "Umbrella Chronicles" sowie weitere Lichtpistolen-Knallereien der Zombiereihe stehen ohnehin längst mit vielen anderen Genrevertretern auf der Indexliste der Bundesprüfstelle. Damit nicht genug, denn gleich zwei der drei Story-Episoden, die "Darkside Chronicles" nacherzählt, stammen ebenfalls aus indizierten "Resident Evil"-Spielen. Somit überrascht es durchaus, dass der vorliegende Titel die USK überhaupt und sogar noch ohne Schnittauflagen passiert hat. Auf eine deutsche Sprachausgabe verzichtet Capcom jedoch serientypisch, Untertitel lesen ist angesagt!



Wii Kopftreffer erhöhen den Bonuszähler links im Bild und machen Widersachern schnell den Garaus. Die neue Episode mit Leon Kennedy und Jack Krauser spielt in Südamerika und erinnert grafisch mitunter an "Resident Evil 5".

Auf zum Waffenladen!

Neben "Resident Evil 2" für PSone und "Resident Evil Code: Veronica" für Dreamcast führt Euch eine neue Episode mit Leon S. Kennedy und Jack Krauser nach Südamerika, wo Ihr zwischen bekannten und neuen Monstern auch unverbrauchte Schurken trefft. Jede der drei Episoden dauert zwei bis drei Stunden, los geht's mit "Resident Evil 2". Schlagt Euch auf vorgegebenen Bahnen zum nahegelegenen Waffenladen durch, rüstet Euch mit Maschinenpistole und Schrotflinte und erkundet schließlich das Polizeirevier von Raccoon City samt unterirdischer Laboranlage. Zwischen den rund 20-minütigen Abschnitten verbessert Ihr Eure Waffen. Schusskraftverstärker und größere Magazine sind extrem teuer und das nötige Gold ist spärlich im Spiel verteilt. Praktisch, dass auch das Abschießen zerstörbarer Gegenstände Euren Kontostand verbessert. Den teilt Ihr Euch im Koop-Modus mit einem Mitspieler ebenso wie den Munitionsvorrat, der sich nach jedem Abschnitt auf ein spielerfreundliches Minimalniveau füllt. Leider darf der Partner nur zwischen den Levels ein- und aussteigen – schade, denn in "Dead Space Extraction" geht das jederzeit. Belegt noch schnell den Nunchuk-Stick oder das Steuerkreuz der Remote mit vier Waffen und treibt sodann die Kopfschuss-Punkte-combo mit blutigen Treffern in die Höhe, feuert taumelnden Untoten in die Kniescheibe und bringt sie zu Fall, um Euch eine Atempause zum Nachladen zu verschaffen.

Eine ständig wackelnde Kamera steigert dabei leider eher die Dramatik als Eure Treffsicherheit, zumal die Kalibrierungsmöglichkeit für Lightgun-Peripherie dürftig ausgefallen ist. Zwischen den dramatischen Szenen lässt sich "Darkside Chronicles" Zeit für geruhsames Survival-Horror-Flair. Schleicht im Schein der Taschenlampe durch leere Flure und finstere Katakomben und sammelt nebenbei Munition, Gold und Heilkräuter. Dass sich die meist linearen Pfade mehrmals teilen, erhöht mit dem langwierigen Aufrüsten der Waffen und vier Schwierigkeitsstufen den Wiederspielwert enorm. *mh*



Wii Im Duell mit Bossgegnern wie dem Tyrant kämpft Ihr solange in einer Endlosschleife, bis Ihr die eingeblendeten Quick Time Events meistert oder sterbt.



"GUT"

Michael Herde

Die Lightgun-Action ist leider nicht zu jeder Zeit so spannend, wie ich es mir gewünscht hätte. Quälend lange Kamerafahrten zeigen mir blutige Leichen, von denen ich schon längst weiß, dass sie in einer halben Minute aufstehen werden. Doch selbst drei Magazine in den Kopf reichen nicht, um sie schon vorab auszuschalten. Das ist albern und öde. Davon abgesehen strengt die wackelnde Kamera zwar an, sorgt aber für Nervenkitzel. Leider darf ich die drei Episoden nicht separat anwählen, sondern muss sie nacheinander freispielen. Ansonsten ist "Darkside Chronicles" unterhaltsam, "Resi"-Veteranen profitieren von den bekannten Szenarien. Umgebungsgrafiken und Gegner sind auf hohem Niveau, die Dialoge gewohnt trashig und die Action ist hart und dreckig, wenn auch auf Dauer eintöniger als bei "Dead Space Extraction" – dafür warten nach jedem Level Charaktermodelle und Daten mit zusätzlichen Infos zum Spiel.

Entwickler	**Cavia Inc., Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- 3 Story-Episoden, eine davon ist neu
- etliche Grafiken und Texte zum Freispielen
- Bonus-Kostüme und Spielmodi
- Online-Ranglisten für Durchspielzeiten
- auch als Bundle mit Zapper erhältlich

SPIELSPASS



Singleplayer	7 von 10	**80**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Harte Lightgun-Kost mit Nostalgie-Flair im "Resident Evil"-Universum, die zwar unterhält, auf Dauer aber eintönig ist.**





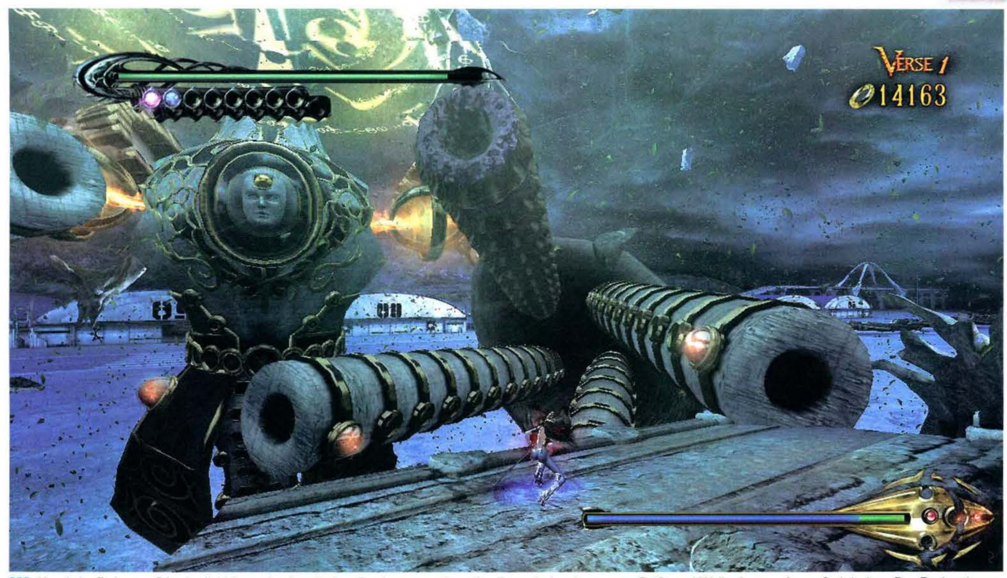
Wii Ob hartnäckige Vogelgerippe im finsteren Untergrund oder mutiertes Amphibienwesen: Die Feindesscharen in "Darkside Chronicles" sind vielseitig, detailliert und greifen nur selten alleine an – im hektischen Nahkampf rettet Euch ein Messer.

Bayonetta







360 Haushohe Endgegner? Lächerlich! Ihr steht gigantischen Brocken gegenüber, die alles zwischen Lastwagen-Größe und Wolkenkratzer-Ausmaß abdecken. Das Design der Superschurken pendelt gekonnt zwischen erhabener Eleganz und absurder Abscheulichkeit – die Kämpfe sind teils chaotisch, teils taktisch, aber immer extrem fordernd.

"Don't fuck with a witch!" – "Leg' dich nicht mit einer Hexe an!" faucht Bayonetta einen geschlagenen Bossgegner an, bevor sie ihm eine Kugel ins Gesicht schießt. Sie kann es sich leisten – schließlich ist sie die neue Königin des Hack'n'Slay-Genres. Davon sind auf jeden Fall ihre Entwickler überzeugt: Das japanische Studio Platinum Games rund um "Devil May Cry"-Erfinder Hideki Kamiya liefert ein Next-Gen-Debüt ab, das vor Selbstbewusstsein, Mut, Power und Stilsicherheit nur so strotzt.

"Bayonetta" is' voll Porno und gibt 'nen Fick auf die Konkurrenz!" ...würde die Jugend von heute wohl urteilen. Und sie hätte recht. Wo "Devil May Cry"-Heroe Dante 'nur' übertrieben lässig ist, da badet Bayonetta in Selbstüberschätzung. Das wird vor allem in den häufigen Zwischensequenzen deutlich: Die Hexe mit dem Zauberhaar lutscht lasziv an einem Lolli, während die Welt untergeht – ihre Feinde werden nicht nur vernichtet, sondern vor, während und nach dem Kampf verhöhnt. Wenn von einem engelsgleichen Himmelstitan nach der Schlacht nur noch ein blutiger Klumpen aus Schrott und Eingeweiden übrig ist, dann hat Mensch vor der Mattscheibe Mitleid – Bayonetta nicht! Und trotzdem muss man sie mögen, wenn sie mit ihren unverschämt langen Beinen Monstern in den Hintern tritt, ihren lästigen Verfolger, den Reporter Luka, ein ums andere Mal an der Nase herumführt oder den epischen Monolog eines Bossgegners mit einer kessen Kugel zwischen dessen Augen unterbricht. Ganz nebenbei bemerkt, ist die Japano-Hexe das vielleicht leckerste Gamebabe des Jahres – Platinum Games zeigen, dass dafür keine Brustvergrößerung nötig ist; eine Kamera, die den knackigen Hintern der Heldin in nahezu jeder Einstellung ins Zentrum rückt, reicht völlig aus.

Schlagen & Schießen

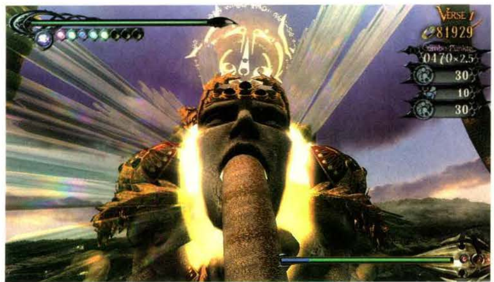
Die Hauptfigur kennt Ihr nun, doch wie sieht es mit dem Spielprinzip aus? Hier kommt die Erklärung: Den obigen Vergleich mit "Devil May Cry" haben wir bewusst angeführt, denn "Bayonetta" stößt spielerisch in dasselbe Horn: Mit nahezu perfekten Kontrollen dirigiert Ihr die Meuchelmagierin durch lineare 3D-Welten, welche die Dame in Schwarz von allerlei virtuellem Ungeziefer befreit. Sie scheut sich nicht, sich ihre Hände schmutzig zu machen: Ihr malträtiert Eure Opfer mit Handkanten und Kicks, ballert aus Pistolen und Shotguns, schwingt das Katana und im späteren Spielverlauf vielleicht sogar die Peitsche. 'Vielleicht' sagen wir deshalb, weil ein Großteil des Move-Repertoires am Anfang nicht zugänglich ist. Zum einen bringen die sammelbaren Waffen der toten Feinde (vom Zweihänder bis zur Tuba) neue Angriffsmöglichkeiten ins Spiel, zum anderen investiert



360 'Climax'-Manöver heißt in "Bayonetta" die schickste Art der Endgegner-Beseitigung, seit es Videospiele gibt. Je nach Situation entsteht aus den Hexenhaaren...



360 ...ein fieser Dämon, der den Boss auf brutale Weise um die Ecke bringt. Gleich hackt Bayonettas schwarzer Killervogel das Leben aus der Engelsschlange.



360 Skurriles Japano-Design: Habt Ihr diesen Boss geschwächt, würgt das Ungeheuer einen Wurmfortsatz aus, auf dem Bayonetta zu seinem Kopf sprintet.



360 Folter-Manöver: Wer gut kämpft, darf seine Feinde zur Belohnung exekutieren. Hier treibt unsere langbeinige Hexe ihren geflügelten Widersacher zur Guillotine.

DURCHGESPIELT: WAS NUN?

Wer "Bayonetta" beendet hat, frohlockt ob der nun anwählbaren Galerie: Dort bewundert Ihr die 3D-Modelle in verschiedenen Kostümen (Bilder rechts), klickt Euch durch reichlich Konzeptartworks, guckt der Hexe beim Tanzen zu oder hört den Soundtrack an. Wer das Spiel auf 'Normal' bewältigt hat, dem stehen zusätzlich zwei schwerere Varianten offen. Weil Ihr beim ersten Durchzocken ohnehin nie alle Moves und Gagdets freischaltet, ist nach dem Spiel vor dem Spiel: Besucht die Levels erneut und investiert das Mehr an Kohle in zig magische Accessoires – mit Bayonettas rosa Klonschwestern beispielsweise (Bild unten) schlagt Ihr noch herzhafter zu.







Ihr die durch gutes Abschneiden und wenige Tode erspielte Kohle im Shop in neue Manöver. Das 'Tor zur Hölle' – so der Name des Händlers Eures Misstrauens – dürft Ihr stets vor Missionsbeginn und an wenigen festen Punkten innerhalb der etwa halbstündigen Levels betreten: Dort stockt Ihr Euren Lolli-Vorrat auf (für Lebenskraft, Hexenmagie oder Unverwundbarkeit) oder kauft Waffen und Gadgets (siehe Kasten oben).

Ebenfalls erhältlich – ein gutes Dutzend Kampfaktionen: Nach dem Kauf der (teuren) Manöver verwandelt Ihr Euch auf Knopfdruck in Panter bzw. eine Schar Fledermäuse oder legt im Anschluss an ein Ausweichmanöver einen bleihaltigen Breakdance aufs Parkett. All dies macht das facettenreiche, überzogen inszenierte Kampfsystem (das ohne Blocktaste auskommt) noch besser und tiefgründiger – um alle Möglichkeiten auszuloten, braucht es mehrere Durchläufe.

Drei weitere Actionaspekte stechen ins Auge: Wer per Schultertasten-Hechtrolle einem Angriff nur knapp entgeht, der aktiviert die 'Hexenzeit' – dann bewegen sich die Gegner in Zeitlupe, während unsere 'Bullet Witch' ein Stakkato an Schlägen, Tritten, Schüssen, Schwertstreichen und Supermoves vom Stapel lässt. Freut Euch auf eine dicke Extraladung Hexenmagie, die Ihr schon beim nächsten Feind in ein 'Folter'-Manöver ummünzt: Bayonetta zaubert eiserne Jungfrau, Guillotine oder Schraubstock herbei und hält blutiges Gericht über den Gegner. Am Ende jedes Endkampfes schließlich kommt eine 'Climax'-Attacke zum Einsatz: Nach erfolgreichem Quick-Time-Event verwandelt sich Bayonettas Hexenhaar-Catsuit in ein dämonisches Haargeflecht-Monster, das dem Boss die letzte Ölung verpasst.

Wem "Bayonetta" auf dem (gesalzenen) mittleren Schwierigkeitsgrad zu frustig ist, der darf vor jeder Mission umstellen – auf den beiden niedrigeren Stufen führt Eure Kämpferin komplexere Manöver zudem automatisch aus. Wer sich hingegen durchbeißen will, sucht öfters das Menü auf: Dort lest Ihr unzählige Druckerzeugnisse rund um die durchdachte Geschichte und braut aus gesammelten Items hilfreiche Tränke (und legt sie auf Shortcut-Tasten); zusätzlich stellt Ihr die beiden Waffensets zusammen, die Ihr während der Action fliegend wechseln dürft.



Michael Herde

"SUPER"

"Devil May Cry 4" und "Ninja Gaiden" liegen mir gar nicht. Deshalb war ich anfangs skeptisch, ob mir das Kampfsystem zusagen würde. Doch davon war ich ebenso schnell begeistert wie vom überdrehten Grafikstil und der Heldin. Die engelhaften Monsterbrocken sind schon zu Beginn riesig und steigern sich ins Unermessliche, während die knackige Brillenhexe stets eine gute Figur macht. Die Steuerung ist eingängig und das Ausweich-Timing gnädig. Abwechslung wird zudem reichlich geboten, etwa wenn sich "Bayonetta" durch Sega-Klassiker zitiert und beim Raketenritt auf "After Burner"-Spuren wandelt. Das rasante Polygoninferno fordert aber manch lange Ladepause, in der ich meine Moves üben darf. Leider hat Sega die dreimonatige PAL-Verspätung nicht genutzt, um die technisch schwächere PS3-Version zu optimieren.



1



2



3



4

360 Zum Ende einer gelungenen Combo entsteht hinter Bayonetta ein Portal (1). Aus diesem schießt ein Riesen-Stöckelschuh, der aus den Haaren unserer Heldin entsteht (2). Er zertritt den Feind (3) und hinterlässt die halbnackte Hexe, Blut und Sonic-Ringe (4).



360 Genretypisch könnt Ihr nur an wenigen Feinden vorbeiflitzen – die goldene Barriere im Hintergrund verhindert, dass Ihr den Kampf meidet. Praktischerweise hat Bayonetta die Lanze eines Gegner aufgesammelt und darf sie nun selbst verwenden.



PS3 Bayonetta ist noch lässiger als Dante: Im Handstand ballert sie mit ihren Absatz-Knarren auf den verdutzten Feind.



360 Später im Spiel werdet Ihr auf Knopfdruck zu Rabe und Panter. Letzterer lässt eine Spur aus Totenkopf-Blümchen sprießen.

Während der Spielablauf, von kleinen Zeitlupe-Rätseln und kurzen Hüpfpassagen abgesehen, durchweg Vollgas gibt, laden die teils in Standbildern ablaufenden Zwischensequenzen zum entspannten Zusehen, Schmunzeln und Kopfschütteln ein – Bayonettas Geschichte vom Suchen und Finden der eigenen Identität ist gespickt mit grotesken Charakterköpfen und Klamauk. In visueller Hinsicht verleihen Feinheiten wie etwa ein Lippenstift-Kussmund bei der Gegneraufschaltung dem Düsterabenteuer einen gelungenen Gothic-Lolita-Anstrich – "Bayonetta" ist bis auf wenige graue Matschabschnitte très chique.

Ihr fegt per pedes durch verträumte Städte, paradiesische Auen und schroffe Felslandschaften, hetzt über den Rücken einer Riesenschlange, hüpft auf goldenen Plattformen durchs Weltall und lauscht dabei einem mal jazzigen, mal poppigen Sound mit schmissigen Vokalpassagen. Einige Abschnitte verstehen sich als Hommage auf klassische Sega-Games: Der Ritt auf einer Rakete erinnert frappierend an "After Burner", die Fahrt mit dem Motorrad an ein (misslungenes) "Out-Run" – passend dazu kriechen vertraute Retro-Klänge in Euer Gehör.

Wer besonders aufmerksam durch die Welt streift (und auch mal zurückgeht), absolviert bei den versteckten 'Alfheim'-Portalen teils knifflige Bonus-Challenges und freut sich über geheime Medaillen sowie einen freischaltbaren Extra-Modus. Das spielerisch halbgare Schießbuden-Minispiel, bei dem Ihr Euch nach jedem Level Gratis-Items erballert, ist hingegen für jedermann Pflicht. *ms*





PS3 vs. 360 Wir nutzen Bayonettas Knackpo, um die (schwächere) PS3-Version der Xbox-360-Fassung gegenüberzustellen. Tearing gibt es hüben wie drüben (auf PS3 mehr), die Xbox-360-Version bietet zusätzliche Details (z.B. am Kopf) und läuft flüssiger.

SAMMLERPACKUNG

Kurz Freude, dann lange Gesichter: Diese leckere Special Edition (für PS3 und 360) im Pappschuber samt Artbook und verkürztem Soundtrack (sechs Lieder) kündigte Sega jüngst an – leider nur für das PAL-Ausland. Australien, Spanien, Frankreich und das Vereinigte Königreich kommen in den Genuss, deutsche Spieler gucken in die Röhre. Stand zum Redaktionsschluss Mitte November: Laut Sega ist die Special Edition für Deutschland nicht geplant.





"SUPER"

Matthias Schmid

Während der letzten zwei Stunden bin ich nur noch mit offenem Mund vor der Glotze gesessen! In puncto überzogener Präsentation und Endgegnerdesign toppt "Bayonetta" das Vorbild "Devil May Cry" locker – welch ein abgefahrenes Action-inferno! Spielerisch zieht "Bayonetta" 'nur' gleich: Trotz des genialen Kampfsystems mit all seinen Variationen und den stets abbrechbaren Combos sind manche Fights chaotisch und unfair. Wo mir ein Boss in "DMC 4" oder "Zelda" die Chance gibt, seine Taktiken zu erkennen, hat mich ein "Bayonetta"-Brocken schon dreimal erschlagen und ausgekotzt – vernichtende Attacken aus dem Nichts haben nichts mit anspruchsvollem Design gemein. Auch setzen mir die Entwickler zu wenig Standardgegner vor – wenn ich gegen ein turmhohes Monster mit drei Köpfen kämpfe, kann ich einen gerade erlernten Fußfeger kaum einsetzen. Trotz dieser Kritikpunkte fällt mein Fazit überschwänglich aus: Diese rauschende Ballnacht an der Seite von sexy Hexy darf sich kein Actionfan entgehen lassen.

BAYONETTA

Entwickler **Platinum Games, Japan**
Hersteller **Sega**
Termin **8. Januar**
Preis **65 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

» über 12 Stunden Spielzeit
» deutsche Version ungeschnitten
» **PS3 vs. 360:** PS3-Version technisch schwächer – niedriger aufgelöst, mehr Tearing, häufige Ruckler

SPIELSPASS

		PS3
Singleplayer	9 von 10	86
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

		360
Singleplayer	9 von 10	87
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Beinharter und superb in Szene gesetzter Klingentanz mit charismatischer Hauptfigur, üppigem Umfang sowie tollem Kampfsystem.**

SAW

PS3 360 Action-Adventure







360 Fans von Splattereffekten kommen dank vieler Fallen voll auf ihre Kosten.



360 Jetzt wird's eng: Mit Analogstickbewegungen und vorgegebenen Tastenfolgen öffnet Ihr den Todeshelm, bevor er Euch den Schädel spaltet. Ihr müsst flink reagieren, denn die erforderlichen Tasten werden nur kurz eingeblendet.

Zeitgleich zum Kinostart des sechsten "SAW"-Films bringt Konami die Videospielumsetzung mit eigener Handlung auf Konsole: Killer Jigsaw verschleppt Detektiv David Tapp in eine verfallene Irrenanstalt, die er mit zahllosen Fallen und makaberen Aufgaben gespickt hat – es gilt, anderen Opfern aus der Klemme zu helfen, aber auch Gegenspieler auszuschalten. Wie im Kino erwacht Ihr in einer Todeskammer, könnt Euch aber selbst befreien und dringt dann barfuß in das Gemäuer vor – mit Feuerzeug und Fotoblitz erhellt Ihr finstere Winkel. Dabei müsst Ihr vorsichtig vorgehen: Ihr könnt Euch an Scherben verletzen, in Abgründe stürzen und per Türschalter oder Stolperdraht tödliche Mechanismen auslösen. Manche dürft Ihr per Reaktionstest entschärfen, für komplexere Varianten ist teilweise sogar Teamwork nötig. Denn Jigsaw zwingt noch andere Opfer, seinen fiesen Aufgaben zu folgen: Nur wenn Ihr gemeinsam mitspielt, werdet Ihr überleben. Natürlich müsst Ihr auch Entscheidungen treffen, die für andere Opfer den Tod bedeuten: So lässt sich "SAW" trotz grundsätzlich linearem Ablauf auf verschiedene Weisen durchspielen. Andere Charaktere dürfen nur überleben, wenn sie Euch Schaden zufügen: Haltet stets eine der herumliegenden Hieb- und Stichwaffen bereit! Zwischendrin erwarten Euch einige Denkaufgaben wie Zahlenschloss, elektrischer Schaltkreis und Schalterrätsel, die neue Abschnitte öffnen.



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

Die Rätsel in "SAW" lassen sich schnell lösen, die Reaktionstests gehen leicht von der Hand und die Kämpfe gewinnt Ihr locker: Was bleibt, ist ein Spießrutenlauf der Geschmacklosigkeiten, wie ihn "SAW"-Fans wohl auch erwartet haben. Mal abgesehen von den Gräueltaten gibt es aber nur wenig Szenen, die Euer Herz schneller schlagen lassen: Der Zeitdruck der Filmvorlage ist nur selten ähnlich präsent und Jigsaws hämisches TV-Gequassel verliert auch schnell seinen Reiz. Schließlich passt die Synchronstimme nicht zur Puppenmimik und die Sprecher erkennen bloß Fans der englischen Fassung. Erfreulich ist, dass der Schocker weitgehend ohne Steuerungsmankos oder Bugs vonstatten geht. Fans der Filme können deshalb mit "SAW" durchaus unbeschwert ihren moralischen Horizont ausloten, bekommen dabei aber nur mäßige Dramatik serviert.

Wie im Kino?

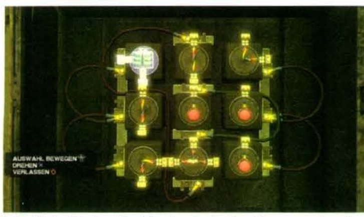
Schrecken und Blutrünstigkeit der Filmvorlage wird Konami gerecht, bei der Spannung hapert es jedoch gewaltig: Ihr seid bereits am Schauplatz des Verbrechens, daher entfällt die aus den Filmen bekannte Schnitzeljagd. Stattdessen klappert Ihr eine Todeszelle nach der anderen ab, löst mitunter etwas einfältige Rätsel und erfahrt nach und nach Hintergrundinformationen zum Jigsaw-Killer sowie verschollenen Charakteren früherer Filmepisoden. Der Nervenkitzel hält sich in Grenzen. *oe*



PS3 In der Klapse ist der Teufel los: Jigsaw hetzt Euch einige Gegenspieler auf den Leib, die Ihr mit Skalpell, Eisenstange und Krücke aufmischt.



360 Eklige Aufgaben: Fischt im Klo voller Junkiespritzen nach der Sicherung!





PS3 Kühler Kopf, ruhige Hand und robuster Magen werden abwechselnd auf die Probe gestellt: Mal müsst Ihr mechanische oder elektrische Schaltungen vervollständigen (links), mal im Inneren lebender Opfer nach Schlüsselitems wühlen (rechts).

Entwickler	**Zombie Studios, USA**
Hersteller	**Konami**
Termin	**3. Dezember**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- erkundet das mit Fallen gespickte Irrenhaus
- massig Splatterszenen
- unkomplizierte Rätsel und Kämpfe
- so makaber wie die Filmvorlage, aber leider nicht so spannend

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	65
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Feuerwerk der Geschmacklosigkeiten: deftiges Splatter-Abenteuer, dem Spannung und Dramatik der Filmvorlage fehlen.**

New Super Mario Bros. Wii

 Jump'n'Run 0





Wii Allein ein pfiffiger Kniff, zu mehreren chaotisch: In einer Wüstenstage pfeift alle paar Sekunden ein strammes Lüftchen durchs Level. Das erschwert die Einschätzung, wie weit Eure Sprünge gehen, enorm. Netterweise bringt der Wind auch Goldmünzen mit.



"SUPER"

Matthias Schmid

Ein Level gespielt und schon bin ich in Marios 2D-Welt gefangen: Die Steuerung ist präzise, das Design knuffig-detailverliebt und überall scheinen Münzen und Goodies versteckt zu sein. Das weckt den Forscherdrang wie schon beim DS-Bruder und macht auch die Wii-Episode zu einem Jump'n'Run-Knaller – zumindest für Solospieler. Die Multiplayer-Runden fand ich leidlich spaßig, oftmals sogar unfair. Vier Charaktere, die nach Münzen geiern, Gegner, die Feuerbälle schießen, rotierende Plattformen – das kann nur im Chaos enden. Verschärft wird das Ganze durch das Stocken des Bildes, wenn ein Mitspieler ein Leben verliert oder ein Extra ergattert. Eine unsinnige Designentscheidung, die nur eins bewirkt: Man kommt aus dem Tritt und stirbt wiederholt unverschuldet. Für Solisten ein klasse Hüpfer, die Mehrspieler-Variante zündet dagegen nicht.

"Sonic"-Fans hatten während der langen Jahre der Jump'n'Run-Rivalität reichlich Grund, neidisch auf die Konkurrenz-Konsolen zu schielen: Stets war der Italo-Klempner dem Flitze-Igel mindestens einen Schritt voraus. Seit gut 20 Jahren klebt sein dicker Hintern nun schon auf dem Hüpfspielthron – Abdankung nicht in Sicht. Wer glaubt, die Zeit der missgünstigen Blicke sei im Jahr der winterlichen Olympia-Idylle vorbei, der hat sich geschnitten. Wovon träumen Sonic-Jünger seit Generationen? Genau, von einem neuen 2D-Auftritt ihres Helden auf einer Heimkonsole! Und wem wird exakt dieser Wunsch erfüllt? Den Wii-Besitzern und Mario-Unterstützern – das alte Lied.

Seit dem 20. November turnt der berühmte Schnauzbart wieder durch flache Hüpfspielwelten, dass es eine Freude ist. Und weil geteilte Freude bekanntermaßen noch einmal so viel Spaß macht, dürfen diesmal bis zu vier Spieler gleichzeitig ran. Vor jedem Level wählt Ihr aus, wie viele Pad-Artisten (Ihr haltet die Remote übrigens wie einen NES-Controller) mitspielen – das verschafft Euch einen entscheidenden Vorteil: Wenn Mario in einer Lavagrube verdampft oder Luigi von einem Steinstampfer zermalmt wird, dann ist aller Wahrscheinlichkeit noch ein Toad übrig, der die Show rettet. So lange mindestens eine Spielfigur am Leben ist, geht die bunte Hatz weiter, die gestrauchelten Mitstreiter rudern mit wilden Remote-Schüttlern ins Diesseits zurück. Ausnahme: Habt Ihr alle Leben verbraucht, müsst Ihr zusehen, bis die Kollegen den Levelausgang erreicht haben – den Kumpels ein Leben zu stibitzen, ist leider nicht möglich. Dennoch ist in Partyrunden mit dem ein oder anderen "Mario"-Einsteiger der Spaß groß und das Geschrei noch größer: Mal schubst Ihr einen Mitstreiter in den Tod (weil sich die Figuren gegenseitig abstoßen), mal schnappt Ihr Euren Freunden den 1-Up-Pilz oder eine Feuerblume vor der Nase weg.







Wii Für dich soll's gold'ne Münzen regnen: Hier schießt Mario aus der Röhre und haut das zweibeinige Rankenmonster aus den Latschen. Toad unten ist nur Statist.

Alles rosarot?

Scharen sich jedoch mehrere Mario-Fanatiker vor der Wii-Konsole, um das Abenteuer ernsthaft durchzuspielen, offenbart der Titel ungeahnte Schwächen: In späteren Levels sind manche Plattformen schlicht zu eng oder die Kugel-Willi-Dichte zu hoch für ein so akkurat-berechenbares Hüpfspielerlebnis wie es der Solo-Modus bietet. Wenn das Chaos regiert, stoßt Ihr ohne Schuld an Feuerblumen oder fallt in giftiges Wasser. Fatalerweise raubt Euch eine kleine zeitliche Verzögerung, wenn ein Mitspieler stirbt oder einen Pilz futtert, die Möglichkeit, die eigenen Aktionen perfekt zu timen.

Denn genau das ist möglich, wenn Mario auf Solopfaden die Mission 'Prinzessin retten' angeht: Acht

VORSICHT, INNOVATIV: NINTENDOS HILFESYSTEM

Es wurde viel gemunkelt über Nintendos Hilfesystem, das hier zum ersten Mal Anwendung findet – nun haben wir Gewissheit. Während des Spielens werdet Ihr automatisch auf den ersten Aspekt von besagter Ingame-Hilfe stoßen: Gesammelte Sternenmünzen (von denen in jedem Level drei versteckt sind) könnt Ihr in Peachs Schloss am Anfang der ersten Welt gegen Tipps eintauschen. Dann führt Euch jeweils ein Video vor Augen, dass Ihr an bestimmten Stellen noch besser spielen könnt. Es zeigt, wie Ihr z.B. mit dem Unverwundbarkeitsstern massig 1-Ups einsackt oder eine besonders knifflig platzierte Sternenmünze (Bild rechts unten) abgreift.

Mit der zweiten Art der Hilfe werdet Ihr nur konfrontiert, wenn Ihr achtmal in Folge in einem Level sterbt. Ein grüner Ausrufezeichen-Block erscheint (Bild links) und bietet an, dass 'Super-Assisstent' Luigi zeigt, wie es geht (Bild rechts oben). Nachdem Luigi alle Gefahren fehlerlos gemeistert hat (das Aufsammeln von Sternenmünzen wird hier nicht vorgemacht), kehrt Ihr zurück und werdet gefragt, ob Ihr es selbst versuchen wollt oder Luigis Demonstration für Euch zählen soll – in letzterem Fall dürft Ihr auf der Karte weiterziehen, das Feld bleibt allerdings rot markiert. Wir finden: eine tolle Idee, die niemandem schadet, unerfahrenen Spielern aber viel hilft.







Wii Hinreißende Szene: Während die schwarzen Augenmonster ihre unberechenbaren Runden drehen, hüpft Mario zwischen den Feinden von einer Plattform zur anderen.



Wii Eine Bootsfahrt, die ist frustig: Während dieses Floßausflugs sind wir etliche Tode gestorben. Nettes Gimmick: Neigt per Remote den Bordscheinwerfer.



Wii Jeder Mario-Fan kennt diese Situation: Obwohl man den Rhythmus der Flammis locker abschätzen kann, hüpft man immer wieder direkt in sie hinein.



Wii Auf Yoshi reitet Mario nur selten, z.B. in diesem Felsenlevel. Das hat uns vom Aufbau her an "Doki Doki Panic" ("Super Mario Bros. 2" im Westen) erinnert.

Welten mit im Schnitt acht Levels entführen Euch in beliebte Szenarien, Pilzhäuser stocken Eure Vorräte auf, Geistervillen treiben Euch in den Wahnsinn, Boss-Schlösser zur Verzweiflung. Der Schwierigkeitsgrad ist schroffer als im DS-Vorgänger und zieht ab der dritten Welt an – richtig hart wird es aber nie, geübte Pad-Akrobaten sehen den Continue-Schirm nicht ein Mal. Das liegt auch daran, dass es Euch die Endgegner (vom finalen Showdown abgesehen) leicht machen – Mini-Bowser und seine Verwandtschaft überraschen mit manchem Taktikkniff, geben aber nach drei (leicht auszuführenden) Treffern den Löffel ab.

Praktischerweise könnt Ihr den Pixelitaliener vor jeder Stage mit Items aufpäppeln – wer ein schweres Level als Feuer-Mario beginnt, steckt schon mal zwei Treffer mehr weg. Neue Kostüme und Items gibt es in "New Super Mario Bros. Wii" in überschaubarem Maß: Mit dem Pinguin-Anzug werdet Ihr zum Bauchrutsch-Torpedo, das Propeller-Kostüm macht Mario zum Ein-Mann-Helikopter. Bewährte Gimmicks (u.a Mini-Pilz, Yoshis, Feuer- und Eisblume) erhöhen nicht nur die Überlebenschancen – mit ihrer Hilfe erreicht Ihr leichter getarnte Geheimgänge, die Mario neue Wege einschlagen lassen oder ihn in andere Welten katapultieren.

Für noch mehr Wiederspielwert sorgen drei sammelbare Sternenmünzen in jeder Stage. Anfangs erscheinen viele unerreichbar – mit Kreativität und viel Übung krallt Ihr Euch irgendwann aber auch den letzten der irrsinnig motivierenden Goldtaler – wer das schafft, dem winkt eine tolle Überraschung... *ms*



"SUPER"

Matthias Schmid

Obwohl die Wii-Hüpferei in puncto Leveldesign weniger überraschend und in letzter Konsequenz eine Nuance schwächer ausfällt als die DS-Episode, ist "NSMB Wii" eine Spielspaßgranate, die Euch vor allem in den Welten vier bis sechs so manche Sternstunde des Jump'n'Runs erleben lässt. Nintendo baut aus wenigen Objekten luftig-leicht anmutende Hüpfparcours, die aber die volle Kontrolle der Spielfigur von Euch verlangen – dank der perfekten Steuerung ist das kein Problem. Enttäuscht war ich darüber, dass manche Szenarien etwas oft auftauchen (z.B. Lavasee), mein Lieblingsdino Yoshi dagegen nur ganz selten zum Ritt einlädt. Was Marios kleines Meisterwerk erneut hoch über die Genrekonkurrenz erhebt, sind die meisterlich motivierenden Sternentaler.

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- 4 spielbare Figuren: Mario, Luigi & 2 Toads
- Schnellspiel-Modi: Zockt 8 Beispiel-Levels oder macht eine Münzjagd in bereits im Story-Modus geschafften Gebieten
- wohlklingende Mario-Melodien, die jedoch nicht das Ohrwurmpotenzial von "Super Mario Galaxy" besitzen



Wii Links haben wir das Geheimversteck einer Sternenmünze aufgespürt – die Fahne markiert übrigens die Levelmitte, bei der Ihr nach dem Ableben wieder einsteigen dürft. Den knuddeligen Schuft rechts hat unser Dreierteam im Nu besiegt.





Wii Auf den hübschen Oberweltkarten stehen manchmal Gegner im Weg – hier im Bild Kugel-Willis (links). Trefft Ihr auf sie, müsst Ihr in einem Minilevel Toad-Köpfe sammeln (rechts). Als Belohnung lässt der befreite Tropf dann einen Dreierpack Pilze springen.

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	90
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	



FAZIT » **Hervorragende Jump'n'Run-Sinfonie mit perfekten Kontrollen und brillantem Leveldesign – im Mehrspieler-Modus zu chaotisch.**

A Boy and his Blob



Wii Geschicklichkeits-Puzzle



Wii Per Fallschirm überquert Ihr Abgründe und übersteht damit auch schadlos tiefe Stürze.



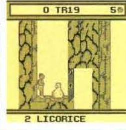
Wii Egal, ob in der freien Natur oder im heimischen Speicher – die liebevoll detaillierte Grafik überzeugt.

David Cranes NES-Klassiker "A Boy and his Blob" war 1989 ebenso biestig wie originell. Er gefiel mit einer innovativen Spielmechanik: Füttert Euren Blob, damit er sich in verschiedene nützliche Formen verwandelt, mit deren Hilfe Rätsel gelöst und Hindernisse überwunden werden. Weniger begeisterten dagegen der geringe Umfang und der harsche Schwierigkeitsgrad. Trotzdem hat der ungewöhnliche Titel bis heute seine Fans – ein paar der größten sitzen beim kleinen, aber feinen Entwickler WayForward (u.a. "LIT" und "Contra 4"). Dank ihrer Treue erscheint nun auf Wii weniger ein Remake als eine kompetente Neuinterpretation des 8-Bit-Abenteuers – sie verbindet die starken Seiten des alten Blob-Abenteuers mit modernem Spieldesign.

EINE KURZE GESCHICHTE DES BLOBS

Ursprünglich erdacht wurde "A Boy and his Blob" 1989 von Activision-Veteran David Crane (u.a. "Pitfall!", "Little Computer People"). Das NES-Spiel (links) erhielt 1990 die Game-Boy-Fortsetzung "Rescue of Princess Blobette" (Mitte), das die gleichen Stärken und Schwächen aufwies. Danach war es lange ruhig: Zwei Versuche, die Marke zunächst für den Game Boy Advance und später für den DS (rechts) wiederzubeleben, scheiterten. Zumindest beim Anlauf für Nintendos Klappkonsole kann man fast von Glück reden, denn das gerüchteweise im Jahr 2005 sogar fertig gestellte Spiel war ein hässliches Render-Ungetüm, wie die wenigen öffentlich gewordenen Bilder zeigen.







Wunderschön und knifflig

Die Grundlage blieb erhalten: Der namenlose kleine Junge ist fast völlig schutzlos und kann die zahlreichen Levels nur mithilfe des Blobs lösen. Wenn er seinen Begleiter mit Weingummis füttert, nimmt dieser verschiedene Formen wie Leitern, Trampoline und Fallschirme an. Statt wie im Original den ganzen Vorrat mit Euch herumzuschleppen, gibt das Abenteuer für jeden Level die passenden Sorten vor. Einfacher fällt das Spiel dadurch aber noch lange nicht aus: Nach einem lockeren Anfang werden die Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen immer cleverer und herausfordernder.

Dabei habt Ihr in der neuen Version nicht nur unendlich viele Leben und zahlreiche Rücksetzpunkte, sondern auch einen unerschöpflichen Weingummi-Vorrat – da sind fröhlichen Experimenten keine Grenzen gesetzt. Grafisch hebt sich das Blob-Abenteuer vom üblichen Allerlei ab: WayForward verzichtet auf die omnipräsenten Polygone und setzt auf wunderschön detaillierte 2D-Animationen. Der Junge, der Blob und die Gegner sind wunderbar gezeichnet, die Hintergründe überzeugen mit zahllosen Details – so mögen wir unsere 2D-Spiele. *tn*





Thomas Nickel

"SUPER"

Wunderschön – treffender lässt sich "A Boy and his Blob" kaum beschreiben. Das bezieht sich nicht nur auf die herrliche 2D-Zeichentrickgrafik, sondern die gesamte Präsentation. Die wortlos im Spielverlauf erzählte Geschichte und die stimmungsvolle, aber nie aufdringlich wirkende Musik bilden einen perfekten Rahmen für die anfangs einfachen, mit der Zeit aber kniffliger werdenden Levels. Dazu fühlt sich die Steuerung äußerst präzise an, das Spiel ist durchgehend fair und der beträchtliche Umfang überzeugt auch den letzten Zweifler. Anspruchsvolle Wii-Spieler kommen um das herzige "A Boy and his Blob" trotz hochkarätiger Konkurrenz nicht herum. Bleibt nur zu hoffen, dass sich noch ein Vertrieb für den deutschen Markt findet.



Wii Ihr könnt den Wurfwinkel des Weingummis frei einstellen, wenn Ihr Euren Blob mal an einer bestimmten Stelle braucht.

Entwickler	**WayForward, USA**
Hersteller	**Majesco**
Termin	**im Handel (UK-Import)**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- knapp 80 Levels
- 15 Blob-Verwandlungen
- konsequente 2D-Spielelogik
- wundervolle Animationen
- kommt fast ohne Text aus

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**85**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Herzerwärmende Mischung aus Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel mit großem Umfang und traumhafter Präsentation.**

LittleBigPlanet

PSP Jump'n'Run 



Die Software-Charts hat Sony mit der PS3-Fassung von "LittleBigPlanet" letztes Jahr nicht so erfolgreich erobert wie erhofft, von einem zweiten Versuch lässt sich der Konzern aber nicht abhalten. Der fällt allerdings eine Nummer kleiner aus – kein Wunder, schließlich ist die PSP die Wahlplattform. Statt Media Molecule nahmen die Sony-Studios in Cambridge die Entwicklung in die Hand, einen Unterschied macht das für Spieler aber nicht. Das mobile Sackboy-Abenteuer hält sich sklavisch an die Vorlage, mit (fast) allen Stärken und Schwächen: Lediglich die Mehrspieler-Optionen mussten gestrichen werden, der Onlinetausch von Levels blieb erhalten.

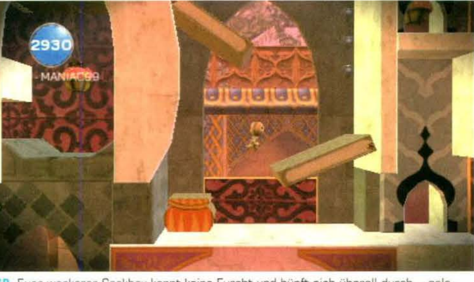
So hüpft Ihr mit dem niedlichen Star durch neue Levels, sammelt haufenweise Bauteile für den leistungsstarken Editor und Verzierungen zur Individualisierung Eures Helden. Erneut fühlen sich die Sprünge etwas träge an, dafür habt Ihr mit den auf der PS3 recht eigenwilligen Tiefenebenen und dem automatischen Wechsel zwischen ihnen weniger Ärger: Da es nur noch zwei statt drei gibt, wundert Ihr Euch seltener, wieso Sackboy plötzlich weiter hinten oder vorne agiert. Außerdem wurde die Lebensbegrenzung zwischen Checkpoints gekippt, was angesichts manch knackiger Passagen löblich ist. *us*



PSP Nur wenn Ihr dem Drachen ins Maul feuert, kommt Ihr heil ans Ziel.



PSP Geheime Minispiele stecken voller Gags wie dieser Surfsimulator mit Hai.



PSP Euer wackerer Sackboy kennt keine Furcht und hüpft sich überall durch – gelegentlich entfernt sich die Kamera aber so weit, dass er nur noch Ameisenformat hat.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Respekt, die Umsetzung ist wirklich gelungen: Mit dem Sackboy hüpft es sich auf der PSP beinahe so gut wie auf der PS3, auch wenn der putzige Held manchmal nur sehr klein zu sehen ist. Dass die Mehrspieler-Funktion gestrichen wurde, ist verschmerzbar. Ich hätte mir nur gewünscht, dass die Steuerung weniger träge wäre, aber auch das blieb wie beim Vorbild.

Entwickler	**Sony Cambridge, England**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » 30 neue Levels in 7 Szenarien
- » umfangreicher Editor
- » Online-Tausch von Eigenkreationen möglich
- » kein Mehrspieler-Modus

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Die knuffige Kreativ-Hüpferei hat beim Sprung aufs Handheld nahezu alle Stärken (aber auch Macken) beibehalten.**

Jambo! Safari

  Simulation 

Hey, irgendwo in Afrika ist eine Stelle als Tierretter frei – nichts wie hin. Vor Ort die Ernüchterung: Der Job hat einen Haken. Statt ausschließlich mit unserem Land Rover durch die Savanne zu brettern, müssen wir nebenher schwach animierte Tiere frohstreicheln oder ihnen die Zähne putzen, auf Fotosafari gehen und mit den Angestellten des Parks plaudern. Klar, dass diese (schwach umgesetzten) Features den Langzeitspaß von kleinen Zockern erhöhen, Kenner des Spielhallenvorbilds fühlen sich aber veralbert – dort war das Fahren und Fangen alleiniges Spielelement. Obendrein ist die Lassowurf-Steuerung mit der Remote ungenau – wann Ihr danebenwerft und wann Ihr ein Tier erfolgreich zähmt, hängt nur selten vom Können ab. *ms*



Wii Wenn Ihr im Jeep umherkurvt, seht Ihr die Savannentiere nur aus der Ferne.



"LAHM"

Matthias Schmid

Frechheit: Um die Sega-Kasse mit der Knete tierfanatischer Kinder zu füllen, wurde das witzige Arcade-Vorbild in ein einfallsloses Tierpfleger-Korsett gezwängt. Leider ist das Drumherum schlecht gemacht: Die Viecher sehen doof aus, die Pflege ist ein Witz und die Mehrspieler-Modi sind eine Zumutung. Lediglich der Kern des Spiels (Rumfahren & Einfangen) unterhält Freunde der Vorlage für eine Weile.

Entwickler	**Fullfat, England**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- » zentrales Spielelement stammt aus dem gleichnamigen Naomi-Automaten von 1999
- » 4 Minispiele: 3 sind grottig, das vierte adaptiert das "Chu Chu Rocket"-Prinzip

SPIELSPASS 43

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	3 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Plump auf den Geschmack der jungen Zielgruppe getrimmte Tierfang-Simulation ohne den Charme des Arcade-Vorbilds.**

World of Zoo

  Simulation 

Ein pinker Pinguin läuft übers Eis, ein blaugestreiftes Zebra steht grasend auf der Weide – das gibt es nur in "World of Zoo". Action und Aufregung müsst Ihr dafür anderswo suchen: Hier beobachtet Ihr drollige Tiere in ihren Gehegen, spielt mit ihnen, duscht sie oder werft Futter hin. Wer sich in diesen 'Disziplinen' auszeichnet, schaltet Herausforderungen und alternative Körperteile für die Schützlinge frei. Überraschend komplex ist der Tier-Editor: Ändert die Fellfarbe (gerne auch in eingangs erwähnte unrealistische Varianten) oder die 'Frisur', gebt den Rackern Namen und sogar eine Geschichte oder ändert ihr Verhalten. Erwähnt werden muss an dieser Stelle eines der coolsten Spiele-Items überhaupt: der Kotsauger (zum Reinigen der Gehege). *ms*



Wii Mmmh: Unser putziger Pinguin kommt, wenn wir mit dem Eis locken.

"GEHT SO"

Matthias Schmid

Mir steckt eindeutig zu wenig Spiel in "World of Zoo". Zu lange muss ich mich mit dem ersten Gehege herumquälen, auch die Aufgaben und das Finden von Schätzen motivieren kaum. Ein dickes Lob hingegen für die vielen Objekte – so macht das Füttern, Pflegen und Herumalbern Spaß. Die Tierchen selbst sind mir mit ihrem lustigen Aussehen und den tapsigen Animationen schnell ans Herz gewachsen.

Entwickler	**Blue Fang Games, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- » von den "Zoo Tycoon"-Machern
- » 10 Tiergehege
- » im Mehrspieler-Modus verhätscheln mehrere Tierpfleger die Zootiere

SPIELSPASS 65

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Spielerisch wenig gehaltvolle, träge Zoo-Simulation – die herzigen Tiere retten die Show und laden zum Spiel mit ihnen ein.**

Need for Speed NITRO

Wii DS Rennspiel 



Wii Nettes Gimmick, aber nicht mehr: Die Umgebung wird mit dem Farbschema und Design des führenden Vehikels verziert.

Mit Gewalt ein Spielkonzept auf allen möglichen Konsolen durchziehen, ohne Rücksicht auf die Fähigkeiten und Stärken der Hardware? Nicht mehr bei Electronic Arts, zumindest was die Parade-Rennspielserie "Need for Speed" angeht. Deshalb bekamen die HD-Konsolen PS3 und Xbox 360 vor einigen Monaten den realitätsnahen Raser "SHIFT" (87% in M! 10/09), während auf Wii und DS mit "NITRO" der Arcade-Aspekt betont wird.

Dieser dominiert alles: Ihr heizt mit lizenzierten Vehikeln im stromlinienförmigen Design über Fantasiekurse: Die tragen bekannte Ortsnamen, entpuppen sich aber auf dem Wii als lange Schläuche, bei denen die Fahrbahn durch schlichte Kulissen begrenzt wird und nur manchmal Weggabelungen etwas Freiheit aufkommen lassen. Per Knopfdruck gebt Ihr Vollgas, ein Remotewackler zündet den Turbo und Schäden werden durch das Sammeln von Extras umgehend behoben. Wer zu ruppig fährt, erweckt die Aufmerksamkeit der Polizei, die mit Abdrängversuchen nervt. Komplexer wird das pfeilschnell und flüssig dargestellte Geschehen nicht, manchmal fühlt Ihr



DS Mobile Rennen fallen etwas übersichtlicher aus.

Euch eher in einem Autoflipper als auf der Rennpiste – hier wurde der Arcade-Gedanke übertrieben.

Das gilt noch mehr für die DS-Fassung: Deren Kurse sind etwas abwechslungsreicher, aber zugleich schriller. So flitzt Ihr schon mal über Achterbahnen und durch U-Bahn-Tunnel. Gegner und Gesetzeshüter werden mit dem richtigen, jedoch kniffligen Timing per Knopfdruck durch 'heldenhaftes Fahren' in Form von Riesensprüngen und Salti umgangen. Das zeigt das Hauptmanko von "NITRO" auf: Zu viele Mätzchen, zu wenig Tiefgang – auch Nintendo-Fans haben anspruchsvollere Rennspiele verdient. *us*



"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

Dass EA versucht, dem Wii- und DS-Publikum ein eigenes "Need for Speed" anzubieten, ist nett. Aber wieso kommt dann eine dermaßen simple Raserei heraus? "NITRO" hetzt Euch mit Höllentempo durch einen Pistenschlauch, in dem es so wild hergeht, dass gezieltes Agieren häufig nicht möglich ist. Die anspruchslose Fahrphysik erlaubt kaum Feinheiten, die Umgebungsoptik ist bis auf die Graffiti-Idee belang- und charakterlos. Dass es ein paar Ideen der dezent ausgefeilteren DS-Version erst gar nicht auf den Wii geschafft haben, ist bezeichnend. Als Rennspiel, bei dem Tempo mehr zählt als Tiefgang und längerfristiger Spielspaß, ist "NITRO" akzeptabel – mehr aber nicht.

Entwickler	**EA Montreal, Kanada (Wii)** **Firebrand Studios, England (DS)**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro (Wii) / 30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- über 30 Lizenz-Fahrzeuge
- 5 (Wii) bzw. 6 (DS) Schauplätze mit jeweils mehreren Kursen
- Fokus auf Arcade-Raserei
- DS-Fassung mit skurrilen Pisten

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	6 von 10	**61**
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	6 von 10	DS
Multiplayer	6 von 10	**62**
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Rasante und driftlastige Raserei, die arg schlicht ist und jeglichen Anspruch vermissen lässt.**

Dragon Ball Raging Blast

PS3 360 Beat'em-Up

Der neueste Teil der Dragon Ball-Serie lehnt sich spielerisch am PS2-Titel "Dragon Ball Z Tenkaichi" an. Ihr prügelt Euch mit einem von 41 Kämpfern des Dragon Ball Universums durch eine teils zerstörbare Umgebung. Dabei pulverisiert Ihr den Gegner mit allerlei Energiestrählen oder verwandelt Euch in Echtzeit in eine stärkere Form. Für Langzeitspielspass sorgen zahlreiche Spielmodi wie Versus, Online oder Turnier. Der Story-Modus lässt Euch die komplette "Dragon Ball Z"-Geschichte plus zahlreiche 'Was-wäre-wenn'-Szenarien nachspielen. Näher könnte die geniale Optik dem Anime nicht kommen. Lediglich die schlechte Kamera sorgt oft für Desorientierung. Das komplexe Kampfsystem fordert einige Einarbeitungszeit. *se*



PS3 Gleich kracht's: Die mächtigen Ki-Explosionen sind der Schlüssel zum Erfolg.

"SUPER"

Sebastian Erfurth

Für mich als langjährigen Dragon Ball Z-Fan ist Raging Blast ein Next-Gen-Traum. Auch wenn die Charakterzahl im Vergleich zu den PS2-Vorgängern abgenommen hat, so sind die wichtigsten Figuren inkl. Verwandlungen vertreten. Hat man sich an die komplexe Steuerung erst einmal gewöhnt, steht der Anime-Keilerei nichts mehr im Weg. Kame-Hame-Haaaa!

Entwickler	**Namco Bandai, Japan**
Hersteller	**Namco Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online),**
Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar

- 41 spielbare Charaktere
- Geniale Anime-Optik
- Zahlreiche Spielmodi

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**72**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Schnelles Comic-Beat'em-Up mit zahlreichen Kämpfern und kraftvoller Dragon Ball-Atmospäre. Allerdings nervt die Kamera.**

Alarm für Cobra 11: Highway Nights

360 Rennspiel 

Letztes Jahr geschah das Unvorstellbare: Ein Spiel zu "Alarm für Cobra 11" machte Spaß! "Burning Wheels" überzeugte mit schicker Technik und kurzweiligen Einsätzen, die trotz einiger dicker Böcke unterhielten. Das scheint auch die Entwickler so überrascht zu haben, dass sie beim Nachfolger kaum etwas änderten: Optisch wirkt die neue Ruhrpottmetropole sogar etwas biederer, während der frisch hinzugekommenen Nachtfahrten tut Ihr Euch mit der Orientierung schwer. Ansonsten gibt es eine erwartungsgemäß hohle Story, solide Missionen und ein Navigationssystem, das bei der Routenfindung häufiger etwas nervös und hektisch zwischen möglichen Alternativen herumspringt – aber Serienfans wird das kaum stören. *us*



360 Zur Entspannung können Ben und Semir auch normale Rennen fahren.



"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

Es wäre zu schön gewesen, wenn "Cobra 11" seinen Aufwärtstrend fortgesetzt hätte. Stattdessen wird das (zugegeben gelungene) Vorjahresmodell wieder aufgewärmt, ohne dass die paar neuen Zutaten einen Spaßzugewinn bringen – die Nachtfahrten finde ich sogar eher lästig. Aber für den Mitnahmepreis wird immer noch Akzeptables geboten.

Entwickler	**Synetic, Deutschland**
Hersteller	**RTL**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- frei erkundbare Stadt mit Autobahn
- rund 200 km Straßennetz
- erstmals Tag- und Nachtwechsel
- Karriere mit über 50 Aufträgen, 40 Vehikeln und spontanen Einsätzen

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**60**
Multiplayer	-	
Grafik	2 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Solide Raserei rund um die Fernsehserie, die sich gegenüber der Vorjahres-Episode kaum verändert hat.**

F1 2009

Wii PSP Rennspiel 

Codemasters verwertet die erworbene Formel-1-Lizenz doppelt: Weil die HD-Fassungen noch eine Weile brauchen, werden dieses Jahr nur PSP- und Wii-Besitzer beglückt. Die bekommen natürlich (fast) alle Fahrer und Teams der gerade beendeten Saison – wer also noch einmal einen BMW oder Toyota fahren will, muss jetzt zugreifen. Für "F1 2009" zeichnen Sumo Digital verantwortlich, was uns angesichts ihrer mäßigen "DiRT 2"-Portierungen (60% und 59% in M! 12/09) skeptisch machte. Doch bei den Formel-Flitzern haben sich die Briten deutlich mehr Mühe gegeben: Grafisch sieht das rasante Geschehen auf beiden Plattformen ansprechend aus, wobei die PSP bei Pulkfahrten eher mal ins Stottern kommt. Auch in puncto Fahrzeugkontrolle habt Ihr den Wii-Rennwagen besser im Griff, die mobilen Boliden verhalten sich zickiger. Mit etwas Gewöhnung fährt es sich aber hier wie dort prima, da die Lenkung gelungen Anspruch und Zugänglichkeit kombiniert. Nicht ganz so genau mit der Wirklichkeit wird es beim turboartigen KERS-System genommen, denn das besitzen in "F1 2009" alle Teams und es füllt sich nach jeder Runde wieder. In Sachen Spielmodi trumpft die Flitzerei auf, neben normalen Rennen und Wochenendveranstaltungen locken ein durchdachter Karriere-Modus und zahlreiche Herausforderungen, bei denen es u.a. um Überholvorgänge und das Erfüllen vorgegebener Szenarios geht. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Ich bin überrascht: "F1 2009" macht Spaß, weshalb ich Sumo Digital das "DiRT 2"-Fiasko halbwegs vergebe. Ansehnliche Optik, eine ansprechende Fahrphysik und vor allem ausreichend Spielmodi, die längerfristig motivieren, dürften selbst Formel-1-Abstinenzler überzeugen. Eine echte Simulation bekommt Ihr nicht, aber für gepflegtes Rasen taugt es auf jeden Fall.



Wii Wer sich als besonders wackerer Konsolen-Vettel betätigen will, fährt in der Cockpit-Perspektive – die Ideallinie hilft bei der Orientierung.



PSP Auch beim grafisch aufwändigen Monte Carlo schlägt sich die PSP wacker.

Entwickler	**Sumo Digital, England**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- alle Teams und Strecken von 2009
- viele Fahrhilfen für jeden Geschmack
- umfangreiche Herausforderungen
- Karriere-Modus über 3 Jahre

SPIELSPASS

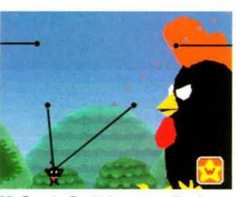
Singleplayer	8 von 10	Wii
Multiplayer	7 von 10	**81**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	PSP
Multiplayer	7 von 10	**78**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Unterhaltsame Formel-1-Raserei, die mit viel Umfang und einer guten Mischung aus Realismus und Arcade punktet.**

Wiley's Wire Way: Total Verboingt

 Geschicklichkeit 

Erinnert Euch bitte an folgendes Minispiel aus "Super Mario 64 DS": Mittels Stylus zieht Ihr ein Gummiseil nach unten, lasst dann los und beobachtet, wie die am Seil hängende Figur nach oben katapultiert wird. Der japanische Entwickler Now Production hat ein ganzes Spiel um diese Idee gestrickt: Mit besagten Gummiseil-Hüpfern schnalzt Ihr den außerirdischen Quälgeist Wiley durch kurze 2D-Welten, um Puzzleteile aufzusammeln und den Levelausgang zu finden – die Action geht nahtlos von einem zum anderen Bildschirm über, gesteuert wird ausschließlich mit dem DS-Stift; ab und an kegelt Wiley knuffige Bossbuben über den Haufen. *ms*



DS Gemein: Der Hühnerpapa will seine Küken beschützen – Wiley macht ihn kalt.

Matthias Schmid

"GEHT SO"

Trotz manchem Hakler bei der Steuerung finde ich den Spielablauf gelungen und kurzweilig. Leider haben die Entwickler beim Leveldesign gepennt: Die Welten überraschten mich kein einziges Mal, zudem ziehen sich die Bosskämpfe unnötig in die Länge. Klasse sind dafür die schräge Präsentation, der knackige Sound und die quirligen Charaktere. Für kleines Geld solltet Ihr einen Blick riskieren.

Entwickler	**Now Production, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- gutes, aber langatmiges Tutorial
- wirre Story, in witzigen Comicbildern erzählt
- im Mehrspieler-Modus schnalzt Ihr mit Wiley um die Wette

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**68**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Feine Idee, ordentliche Steuerung, enttäuschendes Leveldesign – Wiley macht Laune, verschenkt aber viel Potential.**

Der magische Stift

Wii DS Action-Adventure 0

Die Welt der Raposa wird vom bösen Wilfre bedroht und Ihr seid der Schöpfer, der im kindgerecht präsentierten Hüpf- und Rätselspiel mittels umfangreicher Malwerkzeuge seinen eigenen Helden erschafft. Während Ihr in der Fortsetzung zu "Drawn to Life: Mal-Held sein" durch die Levels hopst, gestaltet Ihr an dafür bestimmten Stellen Plattformen und andere Lösungshilfen selbst. Derweil Ihr im Dorf das Geschehen aus isometrischer Perspektive verfolgt, wechselt das Spiel in den Geschicklichkeitspassagen in die Seitenansicht. *mh*



DS Filigranes Zeichnen? Kein Problem!



Michael Herde

"GUT"

Die DS-Version gefällt mir besser, weil ich mit dem Stylus bequemer und präziser zeichne. Per Wii-Remote ist es anstrengend und für junge Spieler frustrierend. Süß sind beide Versionen, allerdings stört mich am teils textlastigen Spiel, dass Groß- und Kleinschreibung absichtlich durcheinander gewürfelt wurde, was für Lese- und Schreibanfänger stören dürfte.

Entwickler	**Planet Moon Stud./ 5TH Cell, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 (Wii)/30 (DS) Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- tauscht Kunstwerke miteinander
- vielfältige Malwerkzeuge für Euren Helden und zum Lösen von Rätseln
- Zeichnen per Stylus bzw. Fernbedienung
- 4 Minispiele in der Wii-Version

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	–	**63**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	–	**75**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Allerliebste Knuddelhüpferei mit motivierendem Malwerkzeug zur Heldenerstellung, das mittels Remote zu sehr anstrengt.**

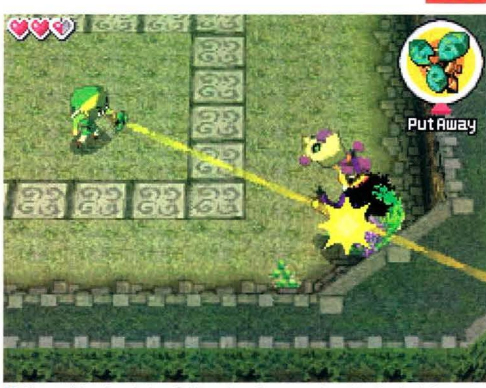
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

DS Action-Adventure 





DS Die Riesenspinnen, die sich im Wald direkt vor Eurem Zug abseilen, vertreibt Ihr entweder per Pfeife oder Ihr nehmt sie mit der Kanone aufs Korn.



DS Zuerst visiert Ihr mit dem Gebläse einen Gegner an, dann löst Ihr durch Pusten ins Mikrofon einen Windstoß aus.

Seit Links Abenteuern in "Phantom Hourglass" sind einige Jahrhunderte vergangen. Das über alle Inseln des Meeres verstreute Volk hat inzwischen trockenes Land gefunden und besiedelt. Aber in der neuen Heimat wartete eine Überraschung: Mitten im Land steht der riesige Turm der Götter, in dem Gerüchten zufolge der Dämonenkönig Marardo eingesperrt ist. Viele Kilometer Schienen, die durch das ganze Reich führen, versorgen diesen Turm mit Kraft. Klar, dass da schnell ein Eisenbahnbetrieb aufgenommen wird und es fortan der Wunsch eines jeden Jungen ist, Lokführer zu werden.

Nicht anders geht es unserem Helden Link. Doch als der stolz zur Prinzessin Zelda ins Schloss marschiert, um offiziell zum Lokführer ernannt zu werden, überschlagen sich die Ereignisse. So kommt es, dass die Schienen im Land verschwinden, der Turm der Götter sich in seine Bestandteile auflöst und Zeldas Körper als 'Gefäß' für Marardos Rückkehr geklaut wird. Aber noch ist nicht alles verloren: Der Geist der Prinzessin verbleibt bei Link. Im übrig gebliebenen ersten Stock des Turmes erfahren die beiden, dass sie die Schienen wieder herstellen müssen, um Marardo zu bannen. Dafür gilt es, eine Tafel im Turm zu finden. Die wird mithilfe eines alten Weisen wieder mit Energie versorgt, so dass Link und Zelda schließlich mit Unterstützung des Zugs der Götter den entsprechenden Tempel aufspüren und das Schienennetz erneut mit Kraft versorgen können.

Teamwork ist Trumpf

Wer den exzellenten Vorgänger "Phantom Hourglass" gespielt hat, der weiß, dass dieser trotz aller Qualitäten ein großes Manko hatte: Im Tempel des Meereskönigs wimmelte es von unbezwingbaren Gegnern. Zudem musste er immer und immer wieder unter Zeitdruck durchquert werden – rückblickend keine glückliche Designentscheidung. Nintendo sah dies offenbar genauso und gelobte, mit dem Turm der Götter alles wieder gutzumachen. Das Zeitlimit ist weg, Ihr braucht bereits absolvierte Stockwerke nicht mehr zu durchqueren. Und das Beste: Diesmal habt Ihr eines der im Vorgänger noch so verhassten Phantome an Eurer Seite. Zunächst müsst Ihr drei magische Tropfen finden, um stark genug zu sein, eines der Ungetüme von hinten verletzen zu können. Dann fährt Zeldas Geist in die leere Rüstung – und Ihr habt einen zuverlässigen Verbündeten, der es mit fast allem aufnehmen kann. Das Phantom lenkt besonders grimmige Gegner ab, läuft über Stachelböden und trägt Link sicher durch tödliche Lavagruben.

Genau wie Euren Helden steuert Ihr das etwas behäbigere Zelda-Phantom mit dem Stylus: Tippt das Symbol auf seiner schwarzen Rüstung an und zeichnet den Weg ein. Auch die übrigen Möglichkeiten des



DS Schleudert die Totenköpfe auf den Zwischenboss, um ihn zu besiegen.



DS Per Windstoß schafft Ihr auch giftige Gaswolken beiseite.

DIE PHANTOM-PRINZESSIN

Das wichtigste neue Spielelement ist die Kooperation zwischen Link und Zelda in der Phantom-Rüstung. So wandelt sich nicht nur Links eigentlich gefährlichster Gegner zum wertvollen Verbündeten, auf diese Weise werden ganz neue Rätsel und Kampfsituationen möglich. So gilt es, schwer gepanzerte Gegner mit dem Phantom in Nahkämpfe zu verstricken, damit Link sich von hinten anschleichen und den Gegner an seiner verwundbaren Stelle treffen kann. In anderen Teilen des Turms dient das Phantom-Flammenschwert als nützliche Lichtquelle. Euren Verbündeten plagt nur eine Schwäche: Weil Prinzessin Zelda panische Angst vor Mäusen hat, ist es Eure Aufgabe, sie vor den kleinen Nagern zu beschützen. Sonst bewegt sie sich trotz mächtiger Phantom-Rüstung keinen Millimeter mehr vorwärts.



DS Zelda schlüpft in die Rüstung des Phantoms und unterstützt Euch.



DS Link ist musikalisch wie immer: Diesmal bläst er in eine magische Panflöte.



DS Der erste Käferboss ist groß und grimmig – greift sein Hinterteil an!



DS Die Heldentaten von Links Ahnen blieben dem Volk in guter Erinnerung: Die Uniformen der Wache sind an sein Kostüm angelehnt.



DS Um die gefährlichen Spitzen zu überqueren, schickt Ihr das Phantom per Stylus auf die andere Seite zu einem Schalter, der die Nägel wieder im Boden versenkt

DS werden konsequent genutzt. Ihr notiert Hinweise direkt auf der Karte, zeichnet die Flugbahn des Bumerangs ein, sprecht bestimmte Worte in das DS-Mikro und pustet ordentlich, um mit Links Flöte des Landes zu musizieren.

Große Strecken überwindet Ihr weder zu Fuß oder auf Pferderücken, noch per Schiff – als waschechter Lokführer steht Link der Zug der Götter zur Verfügung. Zeichnet im Schienennetz die gewünschte Route ein und los geht's: Um Eintönigkeit bei den Reisen zu vermeiden, bekommt Ihr es auch hier mit Gegnern zu tun. Die haltet Ihr Euch mit einer Kanone vom Hals. Steht mal wieder eine Schweinekuh auf den Schienen, macht Ihr dem Fleckvieh mit der Zugpfeife Beine. Nähert Ihr Euch dem Zielort, will ähnlich wie bei Taitos "Densha de Go"-Spielen eine saubere, punktgenaue Bremsung hingelegt werden. Außerdem lohnt es sich, die Augen offen zu halten: Hinter manchem Felsblock verbirgt sich ein flinker Hase, den Ihr dem hiesigen Tierfreund bringen solltet – als Dank wartet die ein oder andere hübsche Belohnung. Passt unterwegs nur auf die dämonischen Gegner-Lokomotiven auf, welche die Gleise unsicher machen: Eine Kollision mit ihnen ist immer fatal.



DS Beim ersten Treffen mit Zelda trägt Link noch seine Lokführer-Kluft.

Link oder Layton?

Zu den üblichen Dungeon-Rätseln kommen ein paar Puzzles dazu, die direkt von "Professor Layton" inspiriert scheinen: Mal müsst Ihr anhand von Hinweisen herausfinden, wie Ihr die eigenwilligen Bewohner des Schneedorfes am besten in Zweierteams einteilt. Mal sollt Ihr ein Labyrinth aus steinernen Köpfen durchqueren, ohne dabei in deren Gesichtsfeld zu treten – eine clevere und willkommene Abwechslung zu den Puzzles im klassischen "Zelda"-Stil. Vor allem für die Bosse braucht Ihr nicht nur ein ruhiges Stylus-Händchen, sondern auch eine Portion Grips: Viele der spektakulär inszenierten Kämpfe beginnen recht offensichtlich und stellen dann plötzlich die Regeln auf den Kopf. Wer seine Angriffe und Gegenstände nicht beherrscht und mitdenkt, wird sich schnell wieder am Dungeon-Eingang finden. Zum Glück ist das kein großer Rückschlag, dank zuvorkommend gesetzter Teleporter fordert Ihr den Boss gleich zur Revanche heraus.

Vier Tempel gilt es zu durchqueren, um den fiesen Marardo und seine Handlanger in ihre Schranken zu weisen. Das klingt zunächst nicht nach viel, aber tatsächlich sind diese verzweigten Labyrinthe nur eine Herausforderung von vielen – anders als in früheren Episoden, wo sie stets den Großteil des Abenteuers ausmachten. Denn während Ihr in den Tempeln in klassischer Weise alleine unterwegs seid, kommt Ihr durch die Stockwerke des Turms nur mit Hilfe. Letzterer kann nach jedem geschafften Tempel erreicht werden und lässt sich nur im Teamwork mit dem Zelda-Phantom meistern. Auch die Suche nach den Weisen ist mit allerlei Rätseln verbunden.

Ein Mehrspieler-Modus wurde ebenfalls auf das Modul gepackt, zum Testzeitpunkt konnten wir diesen aber noch nicht unter die Lupe nehmen. *tn*



Thomas Nickel

"SUPER"

Nintendo war konsequent: Auch wenn "Spirit Tracks" auf den ersten Blick aussieht, als habe man mit der Grafik von "Phantom Hourglass" schnell einen Nachfolger zusammengestrickt, steckt die wahre Leistung im Detail. Sämtliche Problemzonen des Vorgängers wurden nicht nur ordentlich ausgebügelt, ungeliebte Elemente wie der wiederkehrende Dungeon und die Phantome gehören nun auf einmal zu den stärksten Bestandteilen! Links neue Werkzeuge sind interessant und auf viele Weisen einsetzbar, die Steuerung geht flott von der Hand. Die Bosse fordern Hirnschmalz sowie Fingerfertigkeit und die neuen Puzzle-Einlagen lockern den Spielablauf angenehm auf. Schade ist nur, dass Nintendo Euch in jeder "Zelda"-Episode etwas mehr an die Hand nimmt. Wer die frühen Teile vor allem aus Forscherdrang gespielt hat, für den fühlt sich das neue Abenteuer im wahrsten Sinne des Wortes an wie auf Schienen.



DS Auf der Fahrt durch den Tunnel lauert ein ekliger Zwischenboss.



DS Für ein echtes Phantom stellt loderndes Feuer keine Bedrohung dar.

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**11. Dezember**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- gelungene Grafik
- fantastische Rätsel
- neue Teamwork-Möglichkeiten
- erkundet Hyrule per Bahn
- keine unnötigen Endlos-Märsche mehr

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**91**
Multiplayer [*]	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » Technisch und spielerisch makelloses Abenteuer, das sämtliche Kritikpunkte des Vorgängers ausmerzt.

[*] wird nachgereicht

Assassin's Creed II: Discovery

 Jump'n'Run 16

Ezio Auditore da Firenze bestreitet derzeit das epische Konsolenabenteuer "Assassin's Creed II" und hat dennoch Zeit für ein eigenständiges Jump'n'Run auf dem DS.

Nach einem Auftakt in Venedig besucht Ihr Barcelona, Saragossa und weitere spanische Metropolen im auslaufenden 15. Jahrhundert. Die Geschichte füllt die Lücke einiger Jahre, die auf PS3 und Xbox 360 übersprungen werden: Die Inquisition macht Jagd auf spanische Assassinen, auch Templer und das spanische Königshaus nehmen an der ansprechend präsentierten Verschwörung teil. Acht Kapitel lang springt Ihr über Dächer, klettert durch Häuserschluchten und kämpft in finsteren Kerkern.

Auf dem Weg zu seinen Attentaten befreit Ezio gefangene Kameraden, flüchtet vor den Pfeilen treffsicherer Bogenschützen und schaltet anhängliche Häscher mit Armklinge und Schwert aus, Block-Konter und Wurfmesser inklusive. Die Gegner sind besonders im letzten Drittel zahlreich und anspruchsvoll, weshalb Ezio regelmäßig unbemerkt durch Abschnitte gelangen muss – auf dem unteren Bildschirm verfolgt Ihr Blickrichtung und Bewegung naher Feinde. Viermal entdeckt? Neustart! Versteckt Euch in Fässern oder Strohhaufen und schleicht Euch hinterrücks an. Witzig: DSi-Besitzer verewigen ihr Gesicht auf Gesucht-Plakaten im Spiel! *mh*



DS Der Bogenschütze spannt, während Ezio nach gescheitertem Schleichen kämpft.



"GUT"

Michael Herde

Gerne renne ich mit Ezio auf der Flucht vor Pfeilen im Affentempo durch die vielschichtigen Städte, mal über Dächer, mal zwischendurch. Klettern via Steuerkreuz fühlt sich anfangs ungewohnt an, funktioniert aber einwandfrei. Die Entwickler nötigen mich häufig zu Blindsprüngen ins Nichts, sie enden jedoch nur selten tragisch. Meist lande ich sicher irgendwo und sause weiter. Im späteren Verlauf hatte ich dann keine Lust mehr auf die häufigen Kämpfe und bin per eleganter Ausweichrolle einfach weggelaufen. Klappte auch. Meistens. Mehr zum Entdecken beim erneuten Durchspielen hätte aber nicht geschadet.

Entwickler **Griptonite Games, USA**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- freischaltbare Boni wie schnelles Klettern oder ein neues Kostüm erhöhen den Wiederspielwert
- spielt sich gänzlich ohne Stylus
- geschmeidige Hüpf- und Kletterpassagen

SPIELSPASS 77

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Kompetente wie ansehnliche Adaption des großen Action-Abenteuers, die gegen Ende zu viele Feinde auf Ezio hetzt.**

Assassin's Creed: Bloodlines

 Action-Adventure 16

Habt Ihr Euch am Ende von "Assassin's Creed" gefragt, wie Altaïrs Leben nach der Ermordung Robert de Sables weiterging? "Bloodlines" knüpft genau dort an und erzählt von Altaïrs Reise nach Zypern, wo er die verbliebenen Templer jagt. In sieben Gedächtnisabschnitten klettert und springt Ihr rund sechs Stunden lang durch kleine Stadtgebiete. Aufgrund der schwächeren Leistung des Sony-Handhelds sind die Levelpassagen durch Tore und wiederkehrende Ladepausen miteinander verbunden.

Wie in den Konsolenversionen erklimmt Ihr hochgelegene Aussichtspunkte und schaltet neue Kartenbereiche frei, ehe Ihr Euch auf die Suche nach verborgenen Münzen macht und Wachen ausschaltet. Am Ende jedes Abschnittes wartet ein Bossgegner auf Euch. Dem müsst Ihr Euch auf der PSP nicht unbemerkt nähern, vielmehr stehen Euch klassische Duelle mit Angriffsmuster und Lebensleiste bevor, was nicht so recht zur Attentäter-Thematik passen will. Anders die Konfrontationen mit normalen Gegnern, denn hier sind nahezu alle Manöver des großen Vorbildes möglich: Altaïr schleicht sich mit gefalteten Händen unbemerkt an und entledigt sich seiner Feinde mit der verborgenen Armklinge oder Wurfmessern. Werdet Ihr entdeckt, flüchtet Ihr entweder mit gedrückter rechter Schultertaste über die Dächer, verbergt Euch in Heuwagen oder wagt den offenen Kampf gegen die wenig intelligenten Widersacher. Blutige Block-Kontermoves sowie gut getimte Combos klappen auch auf PSP einwandfrei.

Grafisch beeindrucken in erster Linie die detaillierten Charaktermodelle und deren Animationen, die simple Levelarchitektur hingegen enttäuscht ebenso wie die spärlich besiedelten Areale. Zivilisten machen sich auf der PSP rar, weshalb "Bloodlines" meist leblos wirkt.

Besitzer der PS3-Version von "Assassin's Creed II" verbinden die PSP mit der Konsole und freuen sich über zusätzliches Geld und Waffen, für beide Systeme. *mh*





PSP Mit dem richtigen Timing beim Kontern erledigt Ihr Gegner schnell, über den Dächern hopst und klettert Ihr fast überall.



"GEHT SO"

Michael Herde

"Bloodlines" sieht gut aus. Klettern und Kämpfen klappt so gut wie in den großen Versionen. Doch das Spiel leidet am gleichen Problem wie das erste "Assassin's Creed": Immer das Gleiche zu tun, langweilt, zumal die Story kaum Spannendes zum Gesamtwerk beiträgt. Mangels belebter Straßen gibt es neben Klettern, Töten und Münzensammeln nichts zu tun.

Entwickler **Griptonite Games, USA**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- spielt als Altaïr auf Zypern
- schaltet Fähigkeiten-Upgrades mit Münzen frei
- koppelt PSP und das PS3-"Assassin's Creed II" für Waffen und Geld

SPIELSPASS 68

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Technisch gelungener Ableger der Assassinensaga, der mangels spielerischer Tiefe und Vielfalt bald langweilt.**

Lego Indiana Jones 2

PS3 360 Wii PSP DS Action-Adventure 



PS3 Merkwürdige Änderung: Habt Ihr einen Storylevel einmal geschafft, könnt Ihr ihn nur noch auf Zeit spielen – die wird dann dauerhaft unten eingeblendet.

Beim ersten "Lego Indiana Jones" konnte die vierte Kinofilm-Vorlage nicht mehr berücksichtigt werden. Prima, denn LucasArts nimmt das als willkommenen Anlass, rund um den durchwachsenen "Kristallschädel"-Streifen "Die neuen Abenteuer" zu stricken. Drei Kapitel mit je fünf Story-Levels und zehn Bonus- bzw. Geheimabschnitten drehen sich um diesen Film. Die andere Hälfte des Spiels wurde mit Neuinterpretationen von Schlüsselszenen der alten Trilogie gespickt – so kennt Ihr zwar einige Szenarien aus dem ersten "Lego Indy", habt dort aber neue Aufgaben zu erfüllen.

Wie gehabt, wuselt Ihr mit Klötzchenhelden durch die Umgebung, vermöbelt Feinde, löst einfache Rätsel und macht mehr oder weniger das Gleiche wie in jedem Lego-Abenteuer der letzten Jahre. Ein paar Veränderungen und Neuerungen fallen Bausteinveteranen aber auf: Tretet Ihr mit einem Kumpel an, teilt sich der Bildschirm, wenn Eure Entfernung voneinander zu groß wird. Bei Spezialfähigkeiten wie Peitschen- oder Pistoleneinsatz müsst Ihr mit einem Pointer zielen – das erlaubt speziellere Manöver, fühlt sich aber umständlicher an. Die einzelnen Levels werden in jedem Kapitel durch eine Oberwelt verknüpft, außerdem könnt Ihr in einem soliden Editor eigene Abenteuer basteln (jedoch nicht online tauschen).



Wii Weiter mit Schwung: Indy zielt mit der Peitsche nicht mehr automatisch, Ihr müsst mittels Markierung nachhelfen.

Soweit, so gut. Doch es fehlt der letzte Pfiff: Die Spielareale sehen hübsch aus, sind aber meist kurz und eintönig. Häufig steht nur eine Aufgabe im Vordergrund, die unnötig oft 'Verkloppe haufenweise Feinde' heißt – da hatte der Vorgänger spürbar mehr Einfälle zu bieten. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Von den zahlreichen Lego-Spielen ist mir Indys erstes Abenteuer am besten in Erinnerung geblieben. Leider hat der zweite Einsatz mehr mit dem vierten Kinofilm gemein als befürchtet: Zwar sehen vor allem die Umgebungen so hübsch aus wie noch nie in einem Lego-Titel, doch die Levels wirken einfallslos. Intelligente Rätsel findet Ihr nur in den Bonusrunden, ansonsten wird zu viel gefahren (die Vehikel steuern sich immer noch schlecht) und gekämpft – da hilft auch die größere Bewegungsfreiheit nur wenig. Dass es wieder keine Online-Koop-Variante gibt, kommt nicht überraschend, aber wieso kann ich meine Eigenbau-Levels nicht wenigstens tauschen? Insgesamt sind "Die neuen Abenteuer" ein Rückschritt, aber zum Glück nur ein kleiner.



Entwickler	**Traveller's Tales, England**
Hersteller	**LucasArts**
Termin	**im Handel**
Preis	**50-60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- 6 Kapitel mit je 5 Story- und 10 Bonuslevels, die Hälfte davon zum 'Kristallschädel'
- Splitscreen im Zweispieler-Modus
- gelungener Level-Editor
- neue 'Oberwelten' zu erkunden

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	7 von 10	**72**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	7 von 10	**72**
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Routiniertes Klotz-Abenteuer, dessen Änderungen aber leichte Kratzer im Spielspaß-Lack hinterlassen.**

Shaun White Snowboarding: World Stage

Wii Sportspiel 

Wunderkind Shaun White ist längst Snowboard-Elite, seine Freunde wollen die "World Stage" dagegen noch erklimmen und sich an die Spitzenposition der Weltrangliste setzen – dann dürfen sie gegen ihr Idol persönlich antreten.

Vor jedem der insgesamt 75 Wettkämpfe wählt Ihr einen der 15 vorgegebenen Charaktere mit individuellen Stärken in Geschwindigkeit, Trick oder Landung. Nicht nur die Anzahl der Snowboarder hat sich zum Vorgänger verdoppelt, auch die Renn- und Trickdisziplinen sind variantenreicher: Dominiert in den Klassikern Halfpipe, Slalom oder Big Air. Oder nehmt an rasanten 'Slope Style'-Challenges teil, absolviert im "TNT"-Modus innerhalb eines Zeitlimits so viele Tricks wie möglich und hängt in Check-Point-Rennen die Konkurrenz ab. Da Ihr stets freie Wahl aus diesen Disziplinen habt, fallen die eigentlich streng linearen Talfahrten weniger unangenehm auf als im Vorjahr – und sehen dank aufgebohrter Comic-Grafik zudem deutlich besser aus. Weiterhin planloses Gefuchtel ist dagegen die Tricksteuerung. Ein Ruck mit der Remote lässt Euren Boarder springen, durch Neigen der Fernbedienung führt Ihr Spins aus und mit A- und B-Knopf gelingen Grabs. Die arcadelastige Ausrichtung erlaubt meterhohe Sprünge kombiniert mit waghalsigen Fantasie-Manövern – doch gezielte Trickeinlagen fallen schwer. Dafür ist die Lenkung auf der Piste gelungen, wahlweise nur mit Remote oder besser auf dem Balance Board. Ebenfalls unterstützt wird Wii MotionPlus, allerdings nur für den Trick-Editor: In spaciger Umgebung führt Ihr nacheinander Dreh- und Grabtricks aus. Benennt Euren Supertrick und aktiviert diesen in der regulären Abfahrt mittels Button. Die vorher aufgezeichnete Trick-Abfolge spult Euer Boarder dann automatisch punkteträchtig ab. *pu*



Philip Ulc

"GUT"

Die "World Stage" gefällt mir besser als Shaun Whites "Road Trip" im Vorjahr. Dank motivierender Karrierestruktur, abwechslungsreichen Disziplinen sowie schicker Grafik und treibender Lizenz-Musik boarde ich gern die schlauchartigen Bergabfahrten hinab. Das hektische Remote-Schwingen nervt, denn fette Tricks sind dadurch allzu oft zufallsbedingt.

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 4 Schauplätze, 15 Boarder, 75 Aufgaben
- sympathisch-stylische Präsentation
- mit Balance Board spaßiger

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	78
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Toll inszeniertes Arcade-Snowboarding mit flotter Comic-Grafik und viel Variation, aber nervigem Trick-Handling.



Wii Die Optik ist pfeilschnell und charismatisch poppig.



Wii Nur Wii-MotionPlus-Besitzer generieren eigene Tricks.

Winter Sports 2010: The Great Tournament

 **Wii** Sportspiel 

Alle Jahre wieder versorgt uns RTL pünktlich zur kalten Jahreszeit mit dem jüngsten "Winter Sports"-Teil. Diesmal feiern PS3-Athleten ihr Debüt, aber auch Xbox-360- und Wii-Spieler werden große Augen machen. So auffällige Änderungen gab es in der Seriengeschichte noch nie, angefangen mit den Sportarten: Viele Standards von früher wurden entsorgt, übrig blieben nur Abfahrtslauf, Skisprung, Biathlon, Bobfahrt und Eiskunstlauf. Dafür rundet das trendige Trio Snowboard Cross, Shorttrack und Ski Alpin Freeride das Disziplinen-Oktett ab. Ihr tretet wie gehabt zu Einzelwettkämpfen, Turnieren und der Karriere an. Alternativ versucht Ihr Euch an Herausforderungen, bei denen u.a. Münzen gesammelt oder Totenköpfe vermieden werden sollen. Erstmals müsst Ihr für gesellige Mehrspieler-Runden nicht zwingend Freunde vor die Glotze zwingen, denn nun sind auch Online-Wettkämpfe möglich.

Neben einem frischer wirkenden Menüsystem gefällt die stimmungsvolle Winteroptik, in der sich die gut animierten Athleten tummeln. Kurios finden wir dagegen die neue Steuerungsphilosophie: Die Kontrollen sind deutlich einfacher, in den meisten Disziplinen wird auf Knopfdruck Gas gegeben und Ihr könnt regelmäßig Adrenalin-Temposchübe einstreuen – anspruchsvolle Elemente wie etwa das Achten auf Ausdauerreserven fielen ersatzlos weg. Das führt dazu, dass sich viele Sportarten ähnlich anfühlen, und es raubt einiges vom Anspruch, der die Serie früher auszeichnete. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Dass 49Games endlich das in die Jahre gekommene "Winter Sports"-Korsett erneuert, finde ich löblich. Allerdings scheint dabei der Gaul mit den Hamburgern durchgegangen zu sein: Viel vom bisherigen Anspruch wurde zugunsten einer vermeintlich coolen Allround-Steuerung über Bord gekippt, die aber auf dem Wii immer noch teils unnötig unhandlich ausfällt. Und so gut mir die aufgemotzte Grafik gefällt, so bedauerlich finde ich die Disziplinen-Schrumpfkur: Acht Sportarten sind zu wenig. So wird die 2010er-Auflage zum Rück- statt Fortschritt.



360 An die beiden Schlagworte "Adrenalin" und "Slipstream" (Windschatten) solltet Ihr Euch gewöhnen, vor allem Ersteres taucht in fast jeder Disziplin auf.



Wii Auf dem Wii sind die Eiskunstlauf-Symbole unnötig kompliziert gezeichnet.

Entwickler	**49Games, Deutschland**
Hersteller	**RTL**
Termin	**im Handel**
Preis	**50-60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 8 Disziplinen, darunter viele neue
- erstmals mit Online-Modus
- Steuerung deutlich vereinfacht
- lange Karriere und Herausforderungen
- stilvolle Präsentation

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	7 von 10	65
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	7 von 10	63
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Die neue Ausrichtung hat ihre Tücken: Das Sportfest ist jetzt schicker, aber weniger umfangreich und simpel zu steuern.

Jak and Daxter: The Lost Frontier

PS2 PSP Jump'n'Run 

Während Naughty Dog mit "Uncharted 2" auf der PS3 Erfolge feiert, wird ihre frühere Vorzeige-Serie "Jak and Daxter" von anderen Entwicklern verwaltet.

Nach dem Sidekick-Soloausflug "Daxter" macht sich das Duo zum zweiten Mal auf der PSP breit. "The Lost Frontier" setzt direkt nach "Jak 3" (erschien 2004) an – wer das nicht kennt, wundert sich über manches Kauderwelsch, spielerisch hat man aber keine Nachteile. Wie früher hüpft und kämpft Ihr Euch durch 3D-Welten, die abgesehen von ein paar zentralen Städten weitgehend linear angelegt sind. Das geht gut von der Hand, nur die Kamera ist PSP-typisch nicht so flexibel wie gewünscht und nimmt hin und wieder ungünstige Winkel ein. Regelmäßig steigt Jak in einen Flieger und liefert sich Luftkämpfe, die schick in Szene gesetzt sind, auf Dauer jedoch etwas monoton werden. Auch Daxter bekam einen Auftritt verpasst, in der er wie ein tasmanischer Teufel herumwirbelt – zum Glück nicht oft, denn diese Abschnitte können qualitativ nicht mit dem Rest mithalten. Insgesamt ist die Mischung trotzdem gelungen und der Serie würdig, nur nicht mehr wirklich spannend.

Ach ja, wieso wir die PS2-Fassung bislang nicht erwähnt haben? Weil die inhaltlich identisch ist, schwächer aussieht als der Handheld-Bruder und vor allem in Sachen Bedienung wie ein Schnellschuss wirkt – lieblos, aber im Endergebnis immer noch unterhaltsam. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Wer "Jak and Daxter" vermisst hat, darf aufatmen: Das neue Abenteuer orientiert sich am ersten Teil (sehr gut) und fügt gelungen neue Elemente hinzu (auch gut). Allerdings wirkt die Mischung teilweise unausgewogen und wie eine Nummernrevue. Schlecht ist aber keine der Zutaten: Wer mit ballerlastigen Jump'n'Runs etwas anfangen kann, freut sich über den Neuzugang auf der PSP.



PSP Immer feste drauf: Jak kann zwar ballern, kleinere Gegner räumt er aber auch im Nahkampf beiseite – außer die Kamera spielt ihm einen Streich.



PS2 Feuer frei: Die Luftkämpfe spielen sich prima, kommen aber zu oft vor.

Entwickler	**High Impact Games, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- direkte Fortsetzung von "Jak 3"
- weitgehend linearer Levelaufbau
- viele Flug- und 'Dark Dax'-Abschnitte
- gut eingebaute Rollenspiel-Elemente

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS2 **72**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	PSP **77**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Schick anzusehende und gut spielbare Mischung aus Flug- und Hüpfballerei, die einzelne Elemente überstrapaziert.**

Agarest: Generations of War

 Strategie 

Weil Held Leonhardt das Elfenmädchen Ellis vor seinen Truppenkameraden rettet, fällt er in der Heimat in Ungnade und muss fliehen. Das ist der Auftakt zu einem mehrere Generationen umspannenden Kampf gegen das Böse. Eure Gefechte bestreitet Ihr rundenbasiert auf isometrischen Karten, streng getrennt zwischen Zug- und Aktionsphase. Alles was Ihr tut, kostet Aktionspunkte: Ist das Konto gut gefüllt, könnt Ihr knackige Combo-Attacken vom Stapel lassen. Zwischen den Kämpfen folgt Ihr der Handlung und redet mit Euren meist weiblichen Kampfgefährten. Gebt Ihr die richtigen Antworten, erhöht sich deren Sympathie. So entscheidet sich, mit wem Ihr schließlich Nachwuchs zeugt, der dann den nächsten Teil des Abenteuers bestreitet. *tn*



PS3 Grafisch hätte "Agarest" auch die alte PS2 noch unterfordert.



Thomas Nickel

"GUT"

Man merkt "Agarest" an, dass es einige Jahre auf dem Buckel hat. Aber lässt man die Grafik beiseite, entdeckt man ein überraschend originelles Strategie-RPG: Die gleichzeitigen Züge von Helden und Gegnern sind ebenso interessant wie die vielfältigen Combo-Varianten. Die Dating-Elemente wirken etwas albern, geben dem Spiel aber ein ganz eigenes Flair.

Entwickler	**Compile Heart, Japan**
Hersteller	**RTL**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: englisch**

- komplexe Taktik-Kämpfe
- Dating-Sim-Elemente
- veraltete Grafik
- Handlung wird über mehrere Generationen hinweg fortgesetzt

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**60**
Multiplayer	–	
Grafik	2 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Optisch gruseliges Strategie-Rollenspiel, das mit Tiefgang und der netten Generationenidee entschädigt.**

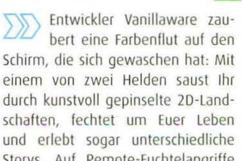
Muramasa: The Demon Blade

M! HIT



Wii Action-Adventure

Entwickler Vanillaware zaubert eine Farbenflut auf den Schirm, die sich gewaschen hat: Mit einem von zwei Helden saust Ihr durch kunstvoll gepinselte 2D-Landschaften, fechtet um Euer Leben und erlebt sogar unterschiedliche Storys. Auf Remote-Fuchtelangriffe verzichtet das Spiel zum Glück, Ihr attackiert mit wenigen Buttons und der Richtungsangabe via Analogstick – etwas mehr Tiefgang hätte jedoch nicht geschadet.



Eure Klinge dürft Ihr während der Fights fließend wechseln, insgesamt wetzt Ihr 108 Messer. Zweierlei Modi wollen sowohl Auflevel-Freunde als auch Actionpuristen glücklich machen – trotz einiger zäher Laufwege gelingt "Muramasa" der Spagat zwischen Wii-Bilderbuch und Actionspektakel blendend. *ms*



Wii Leichtfüßig hüpft die Heldin vor malerischem Hintergrund über die Feinde.



Matthias Schmid

"GUT"

Ich würde "Muramasa" auch einlegen, wenn es nur Quick-Time-Events und Zwischensequenzen gäbe – so schön ist das Action-Abenteuer anzuschauen. Ein Extralob gibt es für die fantasievollen Bosse, die jedem Studio-Ghibli-Film gut stehen würden. Bei den Kämpfen hingegen hätte ich mir weniger Chaos gewünscht – ich sause, haue, hüpfe und weiß zwischendurch gar nicht, wo meine Figur gerade ist.

Entwickler	**Vanillaware, Japan**
Hersteller	**Rising Star Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: deutsch**

- schön anzusehen & anzuhören
- stammt von den "Odin Sphere"-Entwicklern
- gut 15 Stunden Spieldauer
- liebevoll animierte Hintergründe

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**85**
Multiplayer	–	
Grafik	10 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Poesie in Bildern: Spielerisch rasantes Metzelmärchen mit kurzen Durchhängern, aber reichlich Stoff für Sammler.**

Tales of Symphonia: Dawn of...

Wii Rollenspiel 6



Wii Held Emil ist ein schüchterner Junge, der einen Pakt mit Monstern schließt und so ihre Persönlichkeitsstärken aufnimmt – dabei handelt er sich schon mal Ärger ein.

"Dawn of the New World" knüpft an "Tales of Symphonia" (GameCube) an: In der Welt Sylvarant herrscht das Chaos und es obliegt den beiden neuen Figuren Emil Castagnier und Marta Lualdi, Recht und Ordnung herzustellen. Dabei mischen auch Helden des Vorgängers wie Lloyd, Colette oder Sheena mit. Mit einer rudimentären Oberweltkarte und Lokalitäten zum Anklicken ist das Abenteuer recht übersichtlich aufgebaut: Wie in allen "Tales"-Spielen dürfen bis zu vier Spieler zum Controller greifen, um die vielen Monster mit Combos, Zauber und Teamattacken aufzumischen. Neu ist die Monsterzucht: Ihr könnt besiegte Ungeheuer in die Party aufnehmen, sie trainieren und zu noch mächtigeren Formen entwickeln. Außerdem wird die Remote für Rätsel genutzt: Wendet die Effekte von Zauberringen auf interaktive Elemente in der Umgebung an und brennt beispielsweise überwachsene oder überklebte Schalter frei. Diese Schlüsselstellen sind leicht zu erspähen, da die Umgebung insgesamt recht karg ausgefallen ist. Auch die Figuren sind schwunglos animiert und zeigen nur selten Gefühle. *oe*



Wii Per Knopfdruck entfesselt Ihr mächtige Teamattacken, bei denen Eure Monster ihre Mächte kombinieren: Experimentiert mit verschiedenen Monstertypen!



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

Mit den turbulenten Mehrspielerkämpfen hat mich die "Tales"-Serie schon immer locken können, die zusätzliche Monsterzucht bringt jetzt etwas mehr Taktik in die Arenafights. Die ansonsten müde Aufmachung des Abenteuers hat mich allerdings schwer enttäuscht: Es wird zu viel steif palavert, die Umgebung ist mitunter richtig unansehnlich und den Handlungsszenen fehlt es an Dramatik. Das mag auch daran liegen, dass bei Gewaltszenen die Kamera oft in eine andere Richtung schwenkt und den Rest der Phantasie überlässt – man hätte bessere Weg finden können, das Spiel kindgerecht zu gestalten.

Entwickler **Tales Studios, Japan**
Hersteller **Namco-Bandai**
Termin **im Handel**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (offline), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » wüste Echtzeitkämpfe für vier Teamspieler
- » fängt und trainiert über 200 Monster
- » unspektakuläre Aufmachung und detailarme Grafik
- » schwache Synchronsprecher

SPIELSPASS 65

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Kindgerechtes Fantasy-Rollenspiel mit Monsterzucht und Teamkämpfen, aber trägem Ablauf und unspektakulärer Aufmachung.**

Harvest Moon: Baum der Stille

Wii Simulation 0

Und wieder werden Konsolen-Bauern gefordert: In der neuesten "Harvest Moon"-Variante bewirtschaftet Ihr nicht nur wie gehabt den eigenen Hof und die Felder. Auch die soziale Komponente, die im Vorgänger vermisst wurde, ist wieder mit von der Partie. Ihr könnt im Verlauf des Spiels nicht nur heiraten, sondern auch Nachwuchs großziehen. Der Anfang ist etwas langatmig, aber mit der Zeit bekommt ihr mehr zu tun und das Spielerlebnis wird abwechslungsreicher – selbst exotische Tiere wie Strauße tauchen bald auf. Veteranen sind ob des leicht überarbeiteten Grafikstils überrascht, die Remote wird diesmal zumindest ein wenig unterstützt. *tn*



Wii Trotz mauer Technik hat die Grafik von "Harvest Moon" ihren Charme.

Thomas Nickel

"GUT"

Äcker bestellen, Tiere pflegen, Käse käsen, heiraten, Kinder großziehen... Auch beim neuen "Harvest Moon" werden Motivation und Umfang groß geschrieben, aber das Wii-Steuerungspotenzial nur angetastet. Und langsam verspielt der Hersteller Sympathien: Wie der Vorgänger ignoriert auch "Baum der Stille" sämtliche Bildraten- und Formatoptionen – das muss heute wirklich nicht mehr sein!

Entwickler **Marvelous, Japan**
Hersteller **Rising Star Games**
Termin **im Handel**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- » spielt als Mann oder Frau
- » überarbeiteter Grafikstil
- » immer noch nur 50 Hz und 4:3-Format

SPIELSPASS 74

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Technisch schwach, aber der Spielspaß stimmt: Wer sich auf das Leben auf dem Bauernhof einlässt, wird gut unterhalten.**

Galileo Mystery: Die Krone des Midas

Wii DS Adventure 6

Spielt den Nachtwächter im Museum und lüftet das Geheimnis um die Krone des Midas, dessen Träger einst Gold erschaffen konnte! Dazu erkundet Ihr die vielen Abteilungen des Museums und sammelt und kombiniert Schlüsselitems. Es warten auch Minispiele, in denen Ihr z.B. ein beschädigtes Skelett repariert. Weil sich alle interaktiven Elemente per Tastendruck markieren lassen, entdeckt Ihr auch kleine Fundstücke flott: Im Laufe der Handlung wechselt Ihr zwischen Wächter Stephan und seiner Freundin Jessica, um Teamaufgaben zu lösen. Die lehrreiche Handlung ist ansprechend präsentiert, hält jedoch nicht immer die Spannung aufrecht - man verliert regelmäßig den Faden. *oe*



DS Drückt die Knöpfe: Viele Exponate lassen sich zum Leben erwecken.



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

Der "Nachts im Museum"-Abklatsch unterhält mit vielen interaktiven Elementen, bietet aber nur wenige Protagonisten und vage Hinweise: Manchmal geht's halt irgendwie weiter, die Aufgabe ist nicht klar. Etwas mehr Führung durchs Abenteuer wäre wünschenswert, um die Spannung aufrecht zu halten. So gibt es einige Stellen, an denen die Motivation stockt.

Entwickler **Independent Arts, Deutschland**
Hersteller **SevenOne**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » erforscht das Museum
- » viele interaktive Elemente
- » Team-Aufgaben mit zwei Figuren
- » eingebaute Rätselhilfe
- » berühmte Sprecher und witzige Dialoge

SPIELSPASS 68

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Rätselreicher Museumsbesuch, dem es an einigen Stellen an Spannung und Spielführung fehlt.**

Tropico 3

360 Strategie 

Als Diktator herrscht Ihr mit strenger Hand über ein Inselparadies. Schließlich müsst Ihr nicht nur ein launenhaftes Volk aus Nationalisten, religiösen Fanatikern und demonstrierfreudigen Plantagenarbeitern regieren, sondern nebenbei auch Eure Privatkasse füllen.

Die Aufbau-Simulation "Tropico 3" ist komplex und leugnet nicht ihre PC-Herkunft – verschachtelte Menüs, Texttafeln und ausufernde Statistik-Bildschirme. Diese sind kein schnödes Beiwerk, sondern essenziell für funktionierende Wirtschaftskreisläufe. So erkennt Ihr, auf welchem Gebiet die Exportschlager Kaffee, Ananas oder Tabak besonders gut wachsen, wie es um die Umweltverschmutzung bestellt ist und welche Bedürfnisse Eurer Insulaner derzeit zu kurz kommen. Sind Eure Bürger verärgert, demonstrieren sie auf offener Straße und verlassen im schlimmsten Fall die Insel. Nachschub an Arbeitskraft werbt Ihr über das entsprechende Ministerium an, 60 weitere Bauten wie Hotels, Propagandatürme sowie Militärlager oder Konservenfabriken errichtet Ihr frei auf dem Eiland. Eure Entscheidungen wirken sich zeitversetzt aus, Farmen erzeugen nach drei Jahren Profit und die bessere Gesundheitsvorsorge erkennen Eure Landsmänner erst, wenn sie ins neue Hospital latschen – für geringen Leerlauf spult Ihr die Zeit vor. Warum das Tutorial solche Zusammenhänge nur anreißt und im weiteren Spielverlauf auf Tipps verzichtet wird, ist unverständlich. Die Einarbeitungszeit fällt entsprechend hoch aus, auch weil die Kampagne aus 15 zusammenhangslosen Einzelmissionen besteht, die sich nur in Start-Sieg-Bedingungen unterscheiden. Der rote Story-Faden fehlt, immerhin sind die Karibik-Inseln zufallsgeneriert. *pu*



Philip Ulc

"GUT"

"Tropico 3" ist auf Konsole konkurrenzlos, denn kein Aufbau-Strategiespiel arbeitet mit derart komplexen wie durchdachten Wirtschaftskreisläufen und beweist dabei so viel schwarzen Humor. Das bedeutet aber nicht, dass das Herrschen über eine Bananenrepublik konkurrenzlos gut ist. Der Titel stolpert über seine Unzugänglichkeit: Neben fehlender Erklärungen stört mich, dass auf meiner Insel angeblich so viel Trubel herrscht, mir das aber nur in drögen Texttafeln präsentiert wird. Ob hohe Luftverschmutzung oder bewaffneter Aufstand – zu sehen gibt es davon nichts, zu lesen dafür umso mehr.



360 Startschuss für den karibischen Ballermann: Strandbar, Hotels und Poolanlage locken Touristen an, stören aber die Beziehungen zur konsumfeindlichen UdSSR.

Entwickler	**Haemimont Games, Bulgarien**
Hersteller	**Kalypso Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 15 Einzelszenarien, keine Story
- wenig sichtbares Leben der Insulaner
- frei dreh- und zoombare Kamera
- schwer zugänglich, kurzes Tutorial
- schwarzhumoriger 'Präsidenten'-Editor

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**73**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Komplexe Aufbaustrategie mit eng verzahnten Wirtschaftskreisläufen – mangelhafte Zugänglichkeit mindert das Karibikflair.

Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod

DS Quizspiel 

Bereits seit 2003 weist der Journalist Bastian Sick in seinen unterhaltsamen Zwiebelfisch-Kolumnen auf Spiegel Online auf falschen Wort- und Grammatikeinsatz sowie absurde Folgen der Verenglischung der deutschen Sprache hin. Unter dem Titel "Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod" sind diese Kolumnen in mittlerweile vier Bänden auch in Buchform erhältlich. Neben Hörbüchern, einer DVD und diversen Gesellschaftsspielen zum Thema darf eine DS-Version des Wegweisers durch den Sprachirrgarten nicht fehlen, scheint der Münchner Hersteller USM zu glauben.

Auf dem Modul befinden sich vier Minispiel-Disziplinen sowie ein Mix-Modus, der Elemente dieser Kategorien mischt. Im 'Quiz-Dschungel' beantwortet Ihr Fragen zur deutschen Sprache in Multiple-Choice-Manier. Wählt eine oder mehrere Antworten zu den teils happigen Fragen und feilt an Eurem High Score. Abgefragt werden neben gängigen Redewendungen auch die korrekte Bedeutung und Herkunft von Fremd- und Lehnwörtern sowie – thematisch fragwürdig – Allgemeinwissen und berühmte Zitate.

Die übrigen Disziplinen haben ebenfalls wenig mit Sicks Schaffen gemein. So lotst Ihr in "Logik-Wüste" einen Comic-Wurm mithilfe einer limitierten Anzahl von Richtungspfeilen möglichst schnell zum Ziel. Das ist durchaus knifflig und reizvoll, hat mit Deutsch aber nichts zu tun. Immerhin dürft Ihr nach jeder Knobeleinlage eine der rund 700 enthaltenen Multiple-Choice-Fragen beantworten. Dasselbe Prozedere erwartet Euch im 'Gedächtnis-HipHop', im Vordergrund steht hier jedoch Eure Merkfähigkeit: Vier Gestalten geben nacheinander Geräusche von sich und Ihr tippt anschließend die korrekte Reihenfolge an.

In 'Delfin-Kapitän' schließlich navigiert Ihr Flippers Enkel durch ein Unterwasserlabyrinth, um Sauerstoffflaschen und Sterne zu sammeln – aber warum eigentlich? *mh*



Michael Herde

"LAHM"

700 Fragen sind ziemlich wenig, denn die meisten anderen Quizspiele bieten rund 2.000. Immerhin gibt es zu jeder Frage auch eine ausführliche Erklärung. So kann man zwar etwas lernen, ich empfehle aber eher Bastian Sicks Bücher, zumal die ersten drei Bände als Sammelausgabe bereits für 10 Euro erhältlich sind. Das ist nicht nur billiger, sondern auch wesentlich unterhaltsamer und informativer. Die angebotenen Minispiele sowie manche Fragen des DS-Moduls sind nämlich eine glatte Themaverfehlung. 'Delfin-Kapitän' lässt mich zudem auch nach mehrmaligem Lesen der Anleitung permanent scheitern. Und erst dieses unsägliche Gelb in den Menüs. Finger weg von diesem Blödsinn!

Name Herde · Level 2 · Leben 1 · Punkte 0
Wie heisst es richtig?
Gegenwärtig ist in der politischen Berichterstattung wieder häufiger von Oligarchie die Rede. Was bedeutet Oligarchie?
Herrschaft der Alten
Militärherrschaft
unkontrollierte Herrschaft einiger weniger Reicher
Pause

DS Eine der sinnvolleren Fragen widmet sich der Bedeutung eines Fremdwortes.



DS Hirnschmalz gefragt: Lotst den Wurm mit Pfeilen zum Ziel.

Entwickler	**Zone 2 Media, Deutschland**
Hersteller	**USM**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- nur etwa 700 Fragen
- 4 Minispiele
- basiert auf Bastian Sicks gleichnamiger Buchreihe
- High-Score-Listen enthalten

SPIELSPASS

Singleplayer	3 von 10	**37**
Multiplayer	–	
Grafik	3 von 10	
Sound	3 von 10	

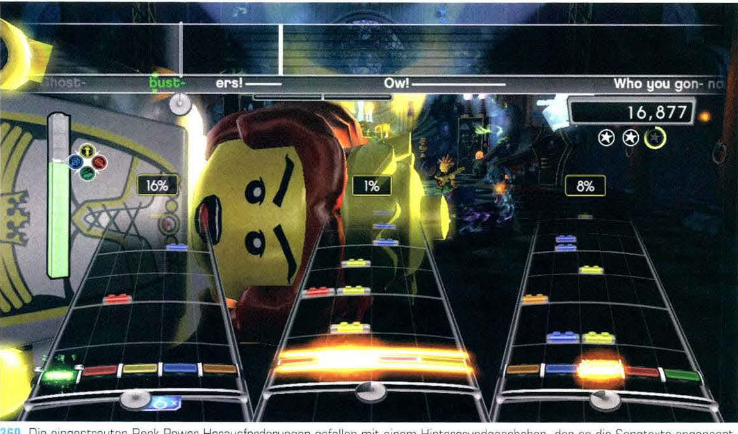
FAZIT » Trotz lehrreicher Fragen und kniffliger Minispiele ist dieses magere DS-Quiz eine glatte Themaverfehlung.

Lego Rock Band



Musikspiel 





360 Die eingestreuten Rock-Power-Herausforderungen gefallen mit einem Hintergrundgeschehen, das an die Songtexte angepasst wurde – spielt Ihr alleine, kommt Ihr allerdings kaum dazu, mal ein Auge auf das lustige Treiben zu werfen.



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Bei den 'normalen' Lego-Spielen macht sich bei mir inzwischen Müdigkeit breit, doch "Lego Rock Band" finde ich prima. Das Grundkonzept funktioniert so gut wie immer, das Klötzchen-Drumherum dient als Basis für eine gelungene Karriere – und wer den Look nicht mag, kann auf PS3 und Xbox 360 die Songs in andere "Rock Bands" importieren. Schade finde ich aber, dass die Entwickler bei der Menge knauserten (45 Lieder für einen nicht Interpreten-spezifischen Titel ist wenig) und Online-Modi fehlen – am angepeilten Jugendschutz allein kann das doch nicht liegen? Im direkten Vergleich bietet "Band Hero" mehr Inhalt, doch in Sachen Charme und Witz liegen die Klötzchen-Rocker bei mir vorn.

Bei der Ankündigung wunderten sich alle über die kuriose Kooperation, doch das Resultat entpuppt sich als durchdachte Kombination der einzelnen Ingredienzen. Knackpunkt ist, dass deutlich mehr "Rock Band" als Lego-Klamauk im Produkt steckt. Habt Ihr Mikrofon, Gitarre und Schlagzeug an Eure Heimkonsolen angeschlossen, spielt sich der Bandspaß genauso wie die 'erwachsenen' Brüder. Einziger nennenswerter Unterschied: Fliegt ein Musikant durch zu viele Fehler raus, muss er nicht darauf hoffen, dass ihn seine Kollegen rechtzeitig retten. Stattdessen solltet Ihr hier einfach bei den folgenden zehn Noten möglichst viele treffen, schon seid Ihr wieder mit dabei.

DS Auch die Britpop-Band Blur gibt sich in Klotzgestalt die Ehre.

Die Karrierestruktur erinnert stark an "Rock Band 2": Absolviert Auftritte und sammelt Fans, Geld und Sterne, um weitere Gigs zu ergattern oder Vehikel zu kaufen, mit denen es anderswo hingeht. Stellt Roadies und weitere Helfer ein, die Eure Werte verbessern, und gewinnt Mobiliar für Euer Hauptquartier. Das lässt sich in bester Lego-Manier liebevoll verzieren, auch die Musiker und ihre Instrumente können neu ausgestattet werden. Habt Ihr bestimmte Bedingungen erfüllt, tretet Ihr zu Rock-Power-Herausforderungen an, die besonders witzig inszeniert sind. Weil "Lego Rock Band" auch jüngere Spieler ansprechen soll, wurde die Songliste poppiger angelegt, die Notenspuren auf höheren Schwierigkeitsstufen stellen aber auch Experten zufrieden. Zum Schutz der lieben Kleinen sind keine Online-Duelle möglich und es können (nur auf PS3 und Xbox 360) nur jugendfreie Songs aus dem Store bzw. den alten "Rock Band"-Teilen übernommen werden. Ach ja: Ein Instrumenten-Set gibt es nicht, Gitarre & Co. müsst Ihr Euch anderweitig kaufen.

Handheld-Hymnen

Die DS-Fassung benötigt im Gegensatz zum mobilen "Guitar Hero" keine Peripherie, es wird das Konzept von "Rock Band Unplugged" (PSP) in abgewandelter Form verwendet: So spielt Ihr immer nur eine Instrumentenspur. Trefft Ihr genug Noten, läuft diese eine Weile automatisch weiter



360 Ihrem Legendenstatus entsprechend sind Queen mit zwei ihrer berühmtesten Songs vertreten.

und Ihr könnt zu den anderen Bandmitgliedern wechseln. Das hat mit den gängigen Musikspiel-Prinzipien nur wenig gemein, funktioniert aber prima. Ansonsten wurde die Karriere etwas gestrafft und mangels Modulplatz die Songzahl reduziert: DS-Klötzchenrocker müssen mit 25 statt 45 Titeln auskommen. *us*

DIE 45 SONGS

All American Rejects – "Swing, Swing"
Blink-182 – "Aliens Exist"
Blur – "Song 2"
Bon Jovi – "You Give Love a Bad Name"
Boys Like Girls – "Thunder"
Bryan Adams – "Summer of 69"
Carl Douglas – "Kung Fu Fighting"
Counting Crows – "Accidentally in Love"
David Bowie – "Let's Dance"
Elton John – "Crocodile Rock"
Europe – "The Final Countdown"
Everlife – "Real Wild Child"
Foo Fighters – "Breakout"
Good Charlotte – "Girls & Boys"
Iggy Pop – "The Passenger"
Incubus – "Dig"
Jackson 5 – "I Want You Back"
Jimi Hendrix – "Fire"
Kaiser Chiefs – "Ruby"
Katrina & the Waves – "Walking on Sunshine"
Korn – "Word Up!"
KT Tunstall – "Suddenly I See"
Lostprophets – "Rooftops"
P!nk – "So What"
Queen – "We Are the Champions"
Queen – "We Will Rock You"
Rascal Flatts – "Life is a Highway"
Ray Parker Jr. – "Ghostbusters"
Razorlight – "Stumble and Fall"
Spin Doctors – "Two Princes"
Spinal Tap – "Short & Sweet"
Steve Harly – "Make Me Smile"
Sum 41 – "In Too Deep"
Supergrass – "Grace"
T-Rex – "Ride a White Swan"
The Automatic – "Monster"
The Coral – "Dreaming of You"
The Hives – "Tick Tick Boom!"
The Kooks – "Naïve"
The Police – "Every Little Thing She Does is Magic"
The Primitives – "Crash"
The Zutons – "Valerie"
Tom Petty – "Free Fallin'"
Vampire Weekend – "A-Punk"
We the Kings – "Check Yes Juliet"

Kursive Titel sind auch in der DS-Version enthalten.

Entwickler	**Harmonix, USA / Traveller's Tales, England**
Hersteller	**Warner Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 45 bzw. 25 Originalsongs
- 19 klotzige Auftrittsorte
- 9 Rock-Power-Spezialauftritte
- Songs von und zu anderen "Rock Band"-Teilen auf PS3 und 360 transferierbar

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	10 von 10	**85**
Grafik	6 von 10	
Sound	9 von 10	
Singleplayer	9 von 10	Wii
Multiplayer	10 von 10	**84**
Grafik	6 von 10	
Sound	9 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	7 von 10	**74**
Grafik	6 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Launiges Musikspiel, das die Stärken beider Marken gelungen vereint – nur die Songzahl ist niedrig.**

Band Hero

 Musikspiel 





360 Die Bühnen sehen bei "Band Hero" weniger grimmig aus – verständlich, wenn Promis wie z.B. Country-Sternchen Taylor Swift als Charaktere auftreten.

Ulrich Steppberger

"GUT"

Einerseits möchte ich ein bestimmtes "Genug ist genug!" in Richtung Activision schicken. Andererseits gefällt mir "Band Hero" angesichts der erfrischenden Songauswahl sehr gut, auch wenn manchmal die Instrumentspuren recht einfallslos gerieten. Klar, was hier verkauft wird, fällt unter die Rubrik 'Massenverwertung', aber das hat "SingStar"-Käufer auch noch nie gestört. Bei Spielmechanik und Optionsvielfalt gibt es nichts zu beklagen, zudem empfinde ich die freundlich inszenierte Optik als angenehme Abwechslung. Tadeln muss ich den reduzierten Umfang: Wieso werden 20 Songs weniger auf die DVD gepackt als bei "Guitar Hero 5"? Unabhängig davon zählt vor allem ein Aspekt: Gefällt Euch die Musikauswahl, dann lohnt sich "Band Hero".

Weniger ist mehr? Nicht, wenn es nach Activision geht: Weil die zahlreichen "Guitar Hero"-Episoden nicht ausreichen, werden gleich zwei Musikspiel-Ableger eingeführt. Während "DJ Hero" (90% in M 12/09) einen frischen Ansatz verfolgt, begnügt sich "Band Hero" damit, das etablierte Konzept neu auszukleiden. Konkret: Wer "Guitar Hero 5" kennt, weiß (fast) alles über "Band Hero", denn spielerische Unterschiede sind keine zu finden.

Angesichts der Qualität der Vorlage ist das kein Drama: So greift Ihr wie gehabt zu Gitarre, Schlagzeug oder Mikrofon und gebt Eure Interpretation der laufenden Songs zum Besten. Dabei tretet Ihr im Karriere-Modus zu einer Tour an und sammelt Sterne, um weitere Auftrittsorte freizuschalten. Schafft Ihr bestimmte Anforderungen bei einem Song, winken neue Outfits. Das ist ebenso von "Guitar Hero 5" bekannt wie die unterhaltsamen Party-/Duell-Varianten und die willkommene Möglichkeit, die instrumentalische Zusammensetzung der Gruppe frei zu bestimmen. Einziger Neuzugang: eine Karaoke-Funktion, bei der Hobbysänger ohne Leistungsdruck und Punktewertung mitträllern.

Bunter Musikstrauß

Was sind also die Eigenheiten von "Band Hero"? Natürlich bekommt Ihr einen Satz neuer Songs (siehe unten), die jetzt weniger auf Rock fokussiert sind und ein breiteres Publikum ansprechen sollen, wenn auch primär amerikanische Geschmäcker bedient werden. Die Optik wurde überarbeitet, sowohl Bühnen als auch Charaktere fallen sichtlich farbenfroher und massenkompatibler aus. Übrigens können wieder Songs aus anderen Teilen importiert werden, so auch die meisten "Guitar Hero 5"-Titel. Erfreulicherweise funktioniert der Datentausch auch andersherum, allerdings dürft Ihr nur 60 der 65 "Band Hero"-Lieder auf die Festplatte auslagern. *us*

DIE NEUEN INSTRUMENTE

Nachdem "Band Hero" nicht nur Musikspiel-Veteranen, sondern auch Neukäufer ansprechen will, gibt es neben der Software frische Instrumente. Die Gitarre entspricht dabei dem nur in den USA veröffentlichten "Guitar Hero 5"-Modell: Das unterscheidet sich nur geringfügig vom "World Tour"-Vorgänger, so wurde bei der Slidebar eine farbige Markierung der einzelnen Sektoren ergänzt. Außerdem erzeugt die Anschlagwippe leisere Geräusche, inbesondere das berüchtigte Quietschen tritt nicht mehr auf. Auffälliger gestalten sich die Änderungen beim Schlagzeug: Die normalen Drumpads liegen nun frei und die Becken sind komplett rund – das macht sie stabiler als die Dreiecke von "World Tour" und verhindert auch die Kalibrierungsprobleme. Sehr praktisch: Das Fußpedal wird an der unteren Querstrebe eingeklinkt, rutscht also nicht mehr auf glatten Böden davon. Uns haben die verbesserten Instrumente überzeugt, es gibt nur einen Haken: Erhältlich sind sie nur im Komplettbundle mit Spiel für fast 200 Euro – ein Einzelverkauf ist derzeit nicht geplant.

DIE 65 SONGS

- 3 Doors Down – "When I'm Gone"
- Alphabeat – "Fascination"
- Aly & AJ – "Like Whoa"
- Angels & Airwaves – "The Adventure"
- Ben Harper and the Innocent Criminals – "Steal My Kisses"
- Big Country – "In a Big Country"
- Carl Douglas – "Kung Fu Fighting"
- Cheap Trick – "I Want You to Want Me (Live)"
- Cold War Kids – "Hang Me Up to Dry"
- Corinne Bailey Rae – "Put Your Records On"
- Counting Crows – "Angels of the Silences"
- Culture Club – "Do You Really Want to Hurt Me"
- Dashboard Confessional – "Hands Down"
- David Bowie – "Let's Dance"
- Devo – "Whip It"
- Don McLean – "American Pie"
- Duffy – "Warwick Avenue"
- Duran Duran – "Rio"
- Evanescence – "Bring Me to Life"
- Everclear – "Santa Monica"
- Fall Out Boy – "Sugar, We're Goin' Down"
- Filter – "Take a Picture"
- Finger Eleven – "Paralyzer"
- Go-Go's – "Our Lips Are Sealed"
- Hilary Duff – "So Yesterday"
- Hinder – "Lips of an Angel"
- Jackson 5 – "ABC"
- Janet Jackson – "Black Cat"
- Jesse McCartney – "Beautiful Soul"
- Joan Jett – "Bad Reputation"
- Joss Stone – "You Had Me"
- Katrina and the Waves – "Walking on Sunshine"
- KT Tunstall – "Black Horse and the Cherry Tree"
- The Last Goodnight – "Pictures of You"
- Lily Allen – "Take What You Take"
- Maroon 5 – "She Will Be Loved"
- Marvin Gaye – "I Heard It Through the Grapevine"
- Mighty Mighty Bosstones – "The Impression That I Get"
- N.E.R.D. – "Rock Star"
- Nelly Furtado – "Turn Off the Light"
- No Doubt – "Don't Speak"
- No Doubt – "Just a Girl"
- OK Go – "A Million Ways"
- Papa Roach – "Lifeline"
- Parachute – "Back Again"
- Pat Benatar – "Love is A Battlefield"
- Poison – "Every Rose Has Its Thorn"
- Robbie Williams & Kylie Minogue – "Kids"
- Roy Orbison – "Oh Pretty Woman"
- Santigold – "L.E.S. Artistes"
- Snow Patrol – "Take Back the City"
- Spice Girls – "Wannabe"
- Styx – "Mr. Roboto"
- Taylor Swift – "Love Story"
- Taylor Swift – "Picture to Burn"
- Taylor Swift – "You Belong With Me"
- The Airborne Toxic Event – "Gasoline"
- The All-American Rejects – "Dirty Little Secret"
- The Bravery – "Believe"
- The Kooks – "Naive"
- The Rolling Stones – "Honky Tonk Women"
- The Turtles – "Happy Together"
- Tonic – "If You Could Only See"
- Village People – "Y.M.C.A."
- Yellowcard – "Avenue"

Entwickler	**Neversoft, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 65 Original-Songs auf Disc
- freie Instrumentenwahl für alle
- Party-Modus mit direktem Ein-/Ausstieg
- zahlreiche neue Duell-Varianten
- Design spürbar poppiger als bislang

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	86
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Bis auf die etwas massentauglichere Songliste fast identischer "Guitar Hero"-Ableger: wenig originell, aber sehr gut.**

Karaoke-Quartett

PS2 PS3 360 Wii Musikspiel USK 0

Nur Karaoke-Spiele geben sich noch vor Band-Simulationen wie "Guitar Hero" und "Rock Band" in so kurzen Abständen ein Stelldichein – allen voran Träller-König "SingStar". In diesem Monat flatterten gleich vier Titel für unterschiedliche Plattformen in unsere Redaktion – das Quartett wollen wir Euch vergleichend vorstellen. Mit "U-Sing" und "We Sing" feiern zwei Wii-Titel ihren Einstand, die Mitsing-Kost endlich auch auf Nintendos Party- und Gelegenheitsspieler-Konsole etablieren wollen.

Die Routiniers legen vor

Platzhirsch auf dem Gebiet der Karaoke-Spiele ist mit über 30 Titeln für PS2 und PS3 die "SingStar"-Reihe. Jede erdenkliche, singbare Musikrichtung ("Rocks!", "R&B" oder "Schlager") sowie speziell auf einzelne Künstler zugeschnittene Auskopplungen ("Die Toten Hosen", "ABBA" oder jüngst "Take That") umfasst das Archiv. Allein der 'SingStore' auf PS3 bringt es auf über 1.100 einzelne Tracks. Der Backup-Katalog ist beträchtlich, und die jüngste Episode "Made in Germany" steuert 30 frische Songs bei. Anders als der Konkurrent auf Xbox 360 sind die Liedtexte der "SingStar"-Scheibe auf deutsch und englisch – entscheidend ist die Herkunft der Künstler. So findet Ihr neben Klassikern wie "Millionär" von den Prinzen oder Lucilectrics "Mädchen" beispielsweise auch die Englisch singenden H-Blockx und Milli Vanilli; aktuelle Chartstürmer halten sich dagegen auffällig zurück. Inhaltlich bleibt Sony beim bewährten Konzept: Solo, Duett und Duell sowie launige Mehrspieler-Modi für bis zu acht Spieler sind gewohnter Standard. Die Präsentation pegelt sich bei stilvoller Zurückhaltung ein.

Poppig in Menügestaltung und bei Gesangseinlagen gibt sich "Lips: Deutsche Partyknaller". Die Percussion-Einlagen mittels der Wireless-Mikros erzeugen leuchtend-bunte Explosionen während Eurer Darbietungen und halten auf Trab. Mit den "Number One Hits" erschien bereits im letzten Monat kompetenter Song-Nachschub, der inhaltliche Neuerungen missen ließ. Ähnliches Urteil fällen wir über den insgesamt dritten "Lips"-Ausflug, der lediglich die Liedpalette um 40 Tracks erweitert. Ansonsten bleibt das Spiel unangetastet, Ihr trällert alleine oder gegeneinander in lustigen Mehrspieler-Modi – die allerdings nur für zwei Sänger ausgelegt sind, richtige Vierspieler-Herausforderungen sind Fehlanzeige. Das Liedgut könnt Ihr übrigens nicht importieren, Ihr müsst die "Lips"-Discs bei eingeschalteter Konsole wechseln.

Herausforderer auf Wii

Mit "U-Sing" erscheint ein Karaoke-Titel für Wii, der sich aus dem gro-



"GEHT SO"

Philip Ulc

Als größter Karaoke-Fan in der Redaktion bin ich von keinem der vorweihnachtlichen Mitsing-Spiele überzeugt. Die Debütanten auf Wii hadern mit der richtigen Darstellung des Treffens der Tonbalken sowie der visuellen Rückmeldung und leiden am schwachen Hilfecursor, der das Timing beim Einsatz bestimmt. Außerdem ist der Sound auf Wii nicht so kraftvoll wie auf HD-Konsole. Schlimmer wiegen aber die im Bundle mitgelieferten Mikrofone, die zwar die richtige Tonlage erkennen, aber bei schnell gesungenen Zeilen jede zweite Silbe verschlucken – das frustet. Das höherwertige "SingStar"- und "Lips"-Zubehör setzt den eigenen Gesang genauer und zudem kräftiger um. Die Modi beider Wii-Titel sind passabel, auch wenn ich klar die Sony-Inspirationsquelle der Entwickler erkenne. Dafür stimmen die stets gut singbaren und – vor allem bei "U-Sing" – aktuellen Songs. Die Liedauswahl ist bei "Made in Germany" schwach, viele Songs sind kaum bekannt – doch aus der Popularität speist sich primär der Spaß am Nachsingen. Am besten gefällt mir daher der aktuelle "Lips"-Teil, der strenggenommen nur ein Song-Update ist.



Wii Während der Song "Pokerface" einigermaßen aktuell ist, scheint die gesamte Präsentation von "We Sing" aus Zeiten von Lady Gagas Großvater zu stammen.



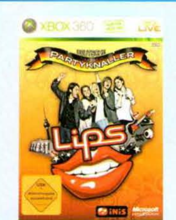
Wii Mal etwas anderes: Haltet im 'Kampf'-Modus von "U-Sing" abwechselnd einen Ton, so dass sich der Gegner mit Gemeinheiten wie umgedrehtem Text abmühen muss.



2raumwohnung – Wir werden sehen
Bananafishbones & Franka Potente – Easy Day
BEN°JAMMIN – Spring
Boney M. – Ma Baker
Cassandra Steen – Darum leben wir
Culcha Candela – Ey DJ
Die Doofen – Mief! (Nimm mich jetzt, auch wenn ich stinke)
Die Fantastischen Vier – Die da!?!
Die Prinzen – Millionär
Die Toten Hosen – Alles was war
Eisblume – Eisblumen
Extrabreit – Flieger, grüß mir die Sonne
Fury In The Slaughterhouse – When I'm Dead And Gone
Guano Apes – You Can't Stop Me
H-Blockx – Countdown To Insanity
Karat – Über sieben Brücken musst du gehn
Killerpilze – Liebmichhassmich
Lucilectric – Mädchen
Max Herre mit Joy Denalane – 1ste Liebe
Melanie Thornton – Love How You Love Me
Milli Vanilli – Girl You Know It's True
Nena, Olli & Remmler – Ich kann nix dafür
PUR – Lena
Rosenstolz – Wie weit ist vorbei
Sandra – Maria Magdalena
Sarah Connor – From Sarah With Love
Scorpions – Send Me An Angel
Selig – Schau schau

Boyzone – Better
Cassandra Steen – Darum leben wir
Cassandra Steen – Stadt
Coldplay – Viva La Vida
Culture Club – Do You Really Want to Hurt Me
DJ Ötzi – Noch in 100.000 Jahren
Duffy – Mercy
Gloria Gaynor – I Will Survive
Jackson 5 – ABC
James Morrison – Wonderful World
Jan Delay – Oh Jonny
Keane – Somewhere Only We Know
Kool & The Gang – Celebration
Lady Gaga – Eh, Eh (Nothing Else I Can Say)
La Roux – Bulletproof
Lili Allen – 22
Lionel Richie – All Night Long
Mando Diao – Dance With Somebody
Mika – Love Today
Polarkreis 18 – Allein allein
Rosenstolz – Blaue Flecken
Rosenstolz – Gib mir Sonne
Sam Brown – Stop
Selig – Schau schau
Texas – I Don't Want A Lover
The All American Rejects – I Wanna
The Cure – Boys Don't Cry
The Mamas & The Papas – California Dreamin
The Pussycat Dolls – When I Grow Up
The Temptations – My Girl

Amy Winehouse – Tears Dry On Their Own
Aqua – Barbie Girl
Blondie – One Way Or Another
Charles and Eddie – Would I Lie To You?
Chesney Hawkes – The One And Only
Coldplay – Viva La Vida
Culture Club – Karma Chameleon
Duffy – Mercy
Duran Duran – Hungry Like The Wolf
Elton John mit Kiki Dee – Don't Go Breaking My Heart
James Morrison & Nelly Furtado – Broken Strings
John Denver – Take Me Home, Country Roads
Lily Allen – The Fear
Kaiser Chiefs – I Predict A Riot
Kylie Minogue – Loco-Motion
Lady GaGa – Poker Face
Madness – Our House
Meatloaf – I'd Do Anything For Love (But I Won't Do That)
Moloko – Sing It Back
OneRepublic Featuring Timbaland – Apologize
Pussycat Dolls – Don't Cha
Roxette – It Must Have Been Love
Shampoo – Trouble
Spice Girls – Wannabe
Sugababes – Girls
Tasmin Archer – Sleeping Satellite
The Automatic – Monster



2raumwohnung – Besser geht's nicht
Auletta – Ein Engel kein König
Blümchen – Gib mir noch Zeit
Captain Jack – Captain Jack
Cinema Bizarre – Love Songs (They Kill Me)
Culcha Candela – Ey DJ
Culcha Candela – Hamma!
Die Prinzen – Millionär
Die Zillertaler Schürzenjäger – Sierra Madre
Eisblume – Eisblumen
Fotos – Nach dem Goldrausch
Helge Schneider – Käsebrot
Höhner – Viva Colonia
Ich & Ich – Stark
Ich & Ich – So soll es bleiben
Jan Delay – Klar
Jennifer Rostock – Himalaya
Juli – Perfekte Welle
Juli – Dieses Leben
Keimzeit – Kling Klang
Sandra – Maria Magdalena
Klee – Zwei Herzen
Matthias Reim – Verdammt ich lieb' dich
Monrose – Shame
Polarkreis 18 – The Colour of Snow
Polarkreis 18 – Allein allein
Reamonn – Through The Eye Of A Child
Rosenstolz – Gib mir Sonne
Rosenstolz – Ich bin ich (Wir sind wir)
RZA featuring Xavier Naidoo – Ich kenne nichts (I've Never Seen)
Samy Deluxe – Bis die Sonne rauskommt
Scorpions – Wind of Change
Söhne Mannheims – Und wenn ein Lied
Sportfreunde Stiller – 54, 74, 90, 2010
Tim Toupet – Fliegerlied (So ein schöner Tag)
Tom Jones featuring Mousse T. – Sex Bomb
Tokio Hotel – Durch den Monsun
Trio – Da Da Da
Virginia Jetzt! – Ein ganzer Sommer
Wir sind Helden – Gekommen, um zu bleiben

ßen Song-Archiv von Universal Music bedient. Das resultiert in brandaktuellen Hits wie beispielsweise Lady Gagas "Eh, Eh" oder Lilly Allens "22". Neben den Standards Solo, Duett und Duell hat "U-Sing" zumindest eine eigene Idee zu bieten: Im 'Kampf' beharkt Ihr Euch im horizontalen Splitscreen-Modus abwechselnd. An bestimmten Stellen im Song müsst Ihr Noten halten und aktiviert damit einen fiesen Effekt: Eurer Kontrahent plagt sich mit umgedrehtem oder gelöschtem Text und Tonaussetzern herum.

Solche Einfälle fehlen bei "We Sing", stattdessen haben sich die Entwickler am Klassen-Primus "SingStar" orientiert und einfach die Mehrspieler-Modi kopiert. Neben 'Versus' gebt Ihr im 'Vier-Spieler-Duell' das Mikro weiter oder singt so lange, bis ein Spieler 5.000 Punkte erreicht hat. Als einziges Karaoke-Spiel im Test schafft es dafür "We Sing", Euch in den kurzen Ladepausen endlich mit einigen Infos wie Erscheinungsjahr, Albumname und Chartplatzierung der Songs zu versorgen. Der 'Karaoke'-Modus ist dagegen heiße Luft, denn den Original-Ton dürft Ihr nur leiser, aber nicht komplett abstellen. Echtes Karaoke bleibt damit Wunschtraum, aber das trifft durch die Bank weg auf alle Mitsing-Spiele auf Konsole zu. Erfreulich für Anfänger: Grundsätzlich verzeiht der Titel viele Fehler. Allerdings erkennt Ihr schlecht die unscheinbare Hilfslinie bei den Textzeilen, so dass Ihr gerade bei unbekannten Songs ständig den Einsatz verpasst. Zudem sehen die klobigen Gesangsbalken schlicht hässlich aus und zeigen nur unzureichend die zu singenden Höhen und Tiefen an.

Beide Titel für Wii sind wahlweise als Bundle erhältlich, im "U-Sing"-Paket findet Ihr nur ein kabelgebundenes Mikrofon anstatt zwei wie bei "We Sing". Die bewegungssensitiven Singhilfen bei "Lips" und die drahtlosen "SingStar"-Mikros punkten im Vergleich zu den billig verarbeiteten Wii-Pendants mit besserer Klangqualität. *pu*

SINGSTAR - MADE IN GERMANY

Entwickler **Sony London, England**
Hersteller **Sony**
Termin **erhältlich**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **8 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- identische 30 Lieder für PS2 / PS3
- gewohnte Standard-Modi
- Songauswahl via Sprachsteuerung
- übersichtliche, stilvolle Menüstruktur
- umfangreichster Online-Katalog

SPIELSPASS 68

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Bleibt dem Konzept treu, Liedgut einfach auszutauschen – die Auswahl ist mit vielen unbekannten Songs durchwachsen.**

U-SING

Entwickler **Mindscape, Frankreich**
Hersteller **Mindscape**
Termin **erhältlich**
Preis **40 Euro / 50 Euro (mit 1 Mikro)**

Unterstützt » **2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 30 aktuelle, charttaugliche Tracks
- 5 Spielmodi, stellt u.a. dem Gegenspieler durch gutes Singen Fallen
- 3 Schwierigkeitsstufen
- maximal nur zu zweit spielbar

SPIELSPASS 67

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Solides Mitsing-Spiel mit aktuellen Chartstürmern, aber die Stimmerkennung leidet unter der Hardware.**

WE SING

Entwickler **Le Cortex, Frankreich**
Hersteller **Flashpoint**
Termin **erhältlich**
Preis **40 Euro / 60 Euro (mit 2 Mikros)**

Unterstützt » **4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 30 gut singbare, wenig aktuelle Lieder
- aus "SingStar" entlehnte Mehrspieler-Modi
- kompatibel zu sämtlichen USB-Mikrofonen
- Hintergrundinfos zu Songs bzw. Interpreten
- Bundle inklusive USB-Hub für 4 Mikros

SPIELSPASS 58

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Karaoke für Anfänger, das sich stur an Konventionen hält; die mitgelieferten Mikros sind auch hier die große Schwachstelle.**

LIPS – DEUTSCHE PARTYKNALLER

Entwickler **iNis, Japan**
Hersteller **Microsoft**
Termin **erhältlich**
Preis **40 Euro / 70 Euro (mit 2 Mikros)**

Unterstützt » **4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 40 komplett deutsche Songs
- spielerisch identisch mit Original-"Lips"
- Zusatzpunkte durch Gesten mit dem Mikro
- erspielt exklusive Avatar-Klamotten
- Online-Bestenlisten

SPIELSPASS 74

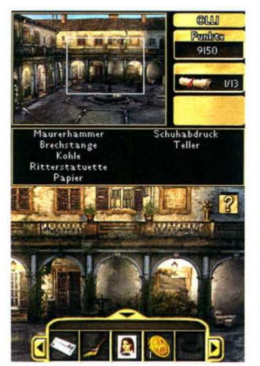
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Gelungenes Karaokespiel mit dem frischesten Interface unter den Bewerbern, im Grunde aber nur ein lahmes Song-Update.**

Chronicles of Mystery

DS Adventure 

Archäologin Sylvie erforscht den "Fluch des alten Tempels" und trickst dabei die Konkurrenz aus: In 13 Lokalitäten gilt es, Schlüsselitems zu sammeln, sie an korrekter Stelle einzusetzen und 14 Minispiele zu bestehen – wahlweise mit Zeitlimit. Aufgrund der klaren Aufgabenstellungen kommt Ihr dabei flott vorwärts. *oe*



DS Durchsucht die Umgebung: Nutzt dazu oben Panorama und Itemliste.



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

Wegen der unkomplizierten Rätsel und dem übersichtlichen Aufbau ist "Chronicles of Mystery" ein Abenteuer für Einsteiger: Die Handlung wird spannend erzählt, birgt aber kaum Action – nur gelegentlich darf man auch etwas bewegen. Deshalb tippt Ihr Euch recht flott durch die Abschnitte, die Profis in wenigen Minuten abschließen.

Entwickler **City Interactive, Polen**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- 13 rätselhafte Schauplätze
- 14 Touch- und Mikro-Minispiele
- übersichtliche Bedienung
- brauchbare Hilfefunktion

SPIELSPASS

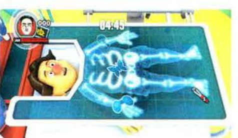
Singleplayer	6 von 10	**65**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Für die kleinen Archäologen: ansprechender Mix aus Such- und Kombinationsaufgaben, denen der rechte Pfiff fehlt.

Hasbro: Spiel mal wieder!

Wii **DS** Partyspiel 

EA präsentiert nach "Hasbro Spieleabend" die zweite Sammlung von Gesellschaftsspielen in gewohnt bunter Manier. Fünf bekannte Spiele wie etwa "4 gewinnt" und "Doktor Bibber" zockt Ihr mit bis zu vier Spielern im klassischen Format oder wahlweise mit alternativen Spielregeln. Für besondere Leistungen werdet Ihr mit zusätzlichen Hintergründen und neuen Outfits für Euren Gastgeber Mr. Kartoffelkopf belohnt. Der DS-Version fehlen zwar die Spiele "Jenga" und "Pictureka!", sie punktet dafür mit dem gut umgesetzten Klassiker "Schiffe versenken". Die Spiele lassen sich mit dem Stylus flüssig steuern. Im Reihum-Mehrspieler-Modus ist nur ein DS für den gemeinsamen Spielspaß nötig. *se*



Wii Bibber-Bibber: Das arme Kerlchen wird gleich ohne Narkose operiert.

Sebastian Erfurth

"GEHT SO"

Die allesamt gut umgesetzten Spiele überzeugen mit eingängiger Steuerung und lassen den Spaß der Originale nicht missen. Das spaßig-simple "Schiffe versenken" ist dabei mein Favorit. Für beide Versionen gilt allerdings: Zu zweit ist besser als alleine. Im Solo-Modus verliert Ihr schnell die Lust – es bleiben nun einmal Gesellschafts-Spiele.

Entwickler **Electronic Arts, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro (Wii) / 30 Euro (DS)**

Unterstützt » **bis 4 Spieler**
Sprache: deutsch, Text: einstellbar

- 5 beliebte Gesellschaftsspiele (4 auf DS)
- alternative Spielregeln wählbar
- virtuelle Belohnung freischaltbar
- Mr. Kartoffelkopf als Maskottchen

SPIELSPASS



Singleplayer	4 von 10	**60**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » Anschaulich präsentierte Umsetzung beliebter Gesellschaftsspiele, die erst im Mehrspieler-Modus richtig zündet.

Firefighter

 Simulation 

Feuerwehrmänner sind die Helden des Alltags – stürzen sich in brennende Häuser, löschen Großbrände und befreien Menschen aus ausweglosen Situationen. Diesen Job übernehmt Ihr in "Firefighter" als Rekrut, der sich im lehrreichen Tutorial und weiteren acht Schauplätzen wie Einkaufszentrum, Labor oder Industrieanlage seine Sporen verdient. Ihr hantiert nicht nur mit Feuerlöscher und Wasserschlauch, sondern bahnt mit Axt sowie Stemmeisen Euren Weg und befreit eingeklemmte Personen mit Zangen-Einsatz. In Ego-Perspektive hetzt Euch der Einsatzleiter per Funk durch die großen Einsatzgebiete und gibt hilfreiche Anweisungen, was zu tun ist. Die Eile ist gewollt, denn so huscht Ihr an der zwar ruckfreien, aber hässlichen Optik flugs vorbei. *pu*



Wii Der Feuerhölle begegnet Ihr mit unendlich Wasser-Munition.

Philip Ulc

"GEHT SO"

Ein Denkmal für die Helden der Straße stellt "Firefighter" nicht dar, aber eine erfrischende Abwechslung zum üblichen Gauner-und-Ganoven-Leben. Das Tempo ist flott, Ihr werdet bei den umfangreichen Einsätzen ständig an einen neuen – im wahrsten Wortsinn – Brandherd geschickt. Schnell seekank werde ich aber durch die nervös-hektische Fadenkreuz-Steuerung.

Entwickler **Conspiracy Games, USA**
Hersteller **Rondomedia**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler,**
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- 8 umfangreiche Einsätze
- variantenreiches Equipment wie Äxte, hydraulische Zangen und Feuerlöscher
- Funkverkehr über Remote-Lautsprecher
- besteigt Löschfahrzeuge

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**64**
Multiplayer	–	
Grafik	3 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Kurzweilige Feuerwehr-Action in grausigem Grafikgewand, aber mit ausladenden, abwechslungsreichen Notruf-Einsätzen.

Women's Murder Club

 Adventure 

Bei James Pattersons Minispiel-Krimi "Women's Murder Club: Tod und Schönheit" klärt Ihr Morde auf: Die Handlung führt Euch zu Schauplätzen wie Tatort, Labor und Polizeiwache, wo Ihr in Minispielen die Ermittlungen führt. Es gilt, vorgegebene Indizien zu tippen, Partikel unter dem Mikroskop zu sortieren und Zeugen mit Widersprüchen zu konfrontieren. Leider sind die meisten Aufgaben wie auch die Handlung eher unspannend in Szene gesetzt: Man klickt sich durch die Geschehnisse, statt sie richtig zu spielen. Optisch präsentiert sich das Abenteuer weitgehend ohne Animationen, Ihr haltet das DS wie ein Buch und studiert Comic-artige Bildfolgen. DSi-Besitzer dürfen mit der Kamera eigene Fälle basteln. *oe*



DS Ihr haltet den DS quer und ermittelt rechts auf dem Touchscreen.



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

"Tod und Schönheit" ist mehr ein interaktiver Roman als ein richtiges Spiel: Auf die Geschehnisse habt Ihr kaum Einfluss, Ihr löst zwischendurch nur wechselnde Touch-Aufgaben. Diese sind mitunter etwas fade ausgefallen und auch nicht immer logisch, zumal sich manche Objekte nur ungenau antippen lassen. Der DSi-Modus ist dagegen ein witziger Einfall.

Entwickler **Griptonite Games, USA**
Hersteller **THQ**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler,**
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- löst rätselhafte Mordfälle
- viele detektivische Minispiele, die allerdings mitunter unspannend gestaltet sind
- kaum animierte Grafik
- knipst mit der DSi-Kamera eigene Indizien

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**60**
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Mäßig spannende Mordfälle, in denen Ihr in wechselnden Minispielen Beweise sammelt, sortiert und zuordnet.

Fast Food Panic

Wii **DS** Geschicklichkeit 

Helft dem Anime-Pärchen Megumi und Ken bei ihrer Restaurant-Eröffnung. Doch statt edler Speisen serviert Ihr den ungeduldigen Gästen Heißes und Fettiges. Schnelligkeit und Multitasking-Fähigkeiten sind Trumpf in "Fast Food Panic". Eintreffende Kunden wollen per Remote-Schwung oder Stylus-Tipper begrüßt (und später verabschiedet) sowie zügig bedient werden - ansonsten verlassen sie wütend das Lokal und Euer Punktezähler schrumpft. Burger und Sushi sind die ersten beiden Gerichte auf Eurer Speisekarte, mit jedem weiteren Story-Kapitel wächst die Auswahl. Jede Fast-Food-Speise besteht aus mehreren Kochschritten: Holt beispielsweise für Sushi Reis aus einem Topf, formt diesen und belegt die Reisbällchen mit der gewünschten Fischsorte. Achtet bei den Nudeln auf die Temperatur und lasst das Steak nicht zu lange in der Pfanne. Ihr jongliert dabei mit bis zu fünf Menüs gleichzeitig, was schnelle Reaktionen und Übersicht verlangt. Das hektische Treiben lässt sich auf DS dank Doppelbildschirm und stylusbasierter Steuerung besser beherrschen als auf Wii. Denn auf Konsole greifen die Erklärungen zu kurz, zumal die Kontrollen unnötig kompliziert ausfallen. Da Ihr ständig zu zweit in der Küche agiert, wäre ein Mehrspieler-Modus angebracht gewesen. Den findet Ihr aber nur bei den zehn passablen Minispielen. *pu*





Philip Ulc

"GEHT SO"

"Fast Food Panic" ist nur zum zügigen Verzehr geeignet. Der flotte Einstieg macht dank Schnippel- und Kocheinlagen ähnlich viel Laune wie in "Cooking Mama", bald wiederholt sich aber das Geschehen. Unter Zeitdruck artet die Küchenhatz zu hektischem Stylus-Tippen aus, Anfänger verlieren schnell die Übersicht. Wii-Besitzer plagen sich mit der wenig eingängigen und unzureichend erklärten Steuerung herum. Es gibt zwar weniger Wii-Gerichte, dafür sind die Arbeitsschritte geringfügig umfangreicher.



Wii Belegt den Burger mit Zutaten in der richtigen Reihenfolge. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zu Kollegin Megumi, die neue Kunden begrüßt oder die Rechnung erstellt.



DS Geschwindigkeit ist gefragt, fünf Kunden wollen bedient werden.

Entwickler	**Dorasu, Japan**
Hersteller	**Nobilis**
Termin	**im Handel**
Preis	**50/30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- flottes Kocheln, Servieren und Kassieren
- 6 Gerichte auf DS, 4 auf Wii
- 12 Minispiele auf DS, 10 auf Wii
- 3 Schwierigkeitsstufen

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	Wii
Multiplayer	5 von 10	**55**
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	- von 10	**70**
Grafik	5 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » **Hektischer Reaktionstest mit den immer gleichen Handgriffen; auf DS umfangreicher und besser zu steuern.**

Cooking Mama 3

DS Geschicklichkeit 

Schluss mit dem Ausflug an die frische Luft: Nach dem Gärtnerei-Abstecher "Gardening Mama" (69% in M! 07/09) zieht es das kulleräugige Allround-Talent Mama zurück in die Küche.

"Cooking Mama 3" setzt auf die Stärken, mit der die Serie in Europa zur erfolgreichsten Nicht-Nintendo-Entwicklung für den DS avancierte. Wieder bereitet Ihr 80 schmackhafte Mahlzeiten mit dem Stylus zu, indem Ihr die einzelnen Schritte des Rezepts in Minispielen absolviert: Hacken, schneiden, rühren, kneten, mischen - alles geht einfach von der Hand, nur bei Mengeneinschätzungen kämpft Ihr manchmal mit der ungenauen Abfrage. Dafür verzeiht Euch Mama diesmal eher ein Malheur: Fliegt Euch etwa beim Sieben das Werkzeug dank zu viel Hektik aus der Hand, könnt Ihr es mit etwas Glück wieder auffangen. Das rettet die gute Bewertung und macht es leichter, Boni zu kassieren, die neue Gegenstände für die Küche oder bunte Outfits für Mama freischalten. Wer experimentieren will, kann auf Wunsch verschiedene Zutaten auswählen und lässt sich überraschen, was dabei herauskommt.

Größte Neuerung: Ihr dürft in einem Minispiel durch einen Supermarkt marschieren und für Mama einkaufen. Das ist nett gemeint, wird aber durch die verzögerte Steuerung und ständige Rempeleien von anderen Besuchern schnell nervig. Ansonsten hält "Cooking Mama 3" das gewohnte Niveau - nicht neu, aber immer noch spaßig. *us*





DS Durch den Supermarkt tippelt Ihr per Stylus-Markierung. Rempelt Ihr andere Einkäufer an, müsst Ihr den Schaden bei einer Minispieleinlage beheben.



DS Die Zubereitungsschritte sind gewohnt einfach und gehen flott.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Übung macht den Meister? Zumindest bleibt "Cooking Mama 3" den Serien-Prinzipien treu. Die Minispiele gehen wie gewohnt flott von der Hand, nur einige Aufgaben fallen etwas schwammig aus. Dass dafür nicht mehr jeder Fehler so hart abgestraft wird wie früher, mindert den Frust. Die neue Einkaufstour ist mir etwas zu monoton und fummelig, dafür begrüße ich die Rückkehr von witzigen Optionen wie der freien Zutatenmischung.

Entwickler	**Office Create, Japan**
Hersteller	**505 Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- 80 neue Rezepte
- eigene Gerichte kombinierbar
- rund 200 Minispiele
- erstmals mit Einkaufs-Einlage

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	**73**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Gewohnt spaßige Minispielsammlung mit viel Charme und Umfang – das neue Shoppen entpuppt sich aber als dröge.**



Chefkoch gesucht

Kochspiele machen zwar nicht satt, unterhalten aber köstlich. Wir klären, warum das exotische Genre so appetitlich ist.

Wer über sein Lieblingshobby fachsimpelt und seinem Gegenüber begeistert von Shoot'em-Ups, Jump'n'Runs und Ego-Shootern erzählt, erntet meist verständnisvolles Nicken. Doch bei der Vorliebe für Kochspiele stockt der Gesprächsfluss. "Kochspiele? Was genau meinst Du?"

Keine unberechtigte Frage, denn Story- oder actiongetriebene Videospiele profitieren von altbekannten Spielmechaniken, welche exotischen Genres wie Kochspielen abgehen: Wie eine Instrumenten-Simulation im Stile eines "Rock Band" spielerisch funktioniert, wissen die meisten, auch "Zelda"-inspirierte Kampfsysteme oder "Street Fighter"-typische Buttonfolgen gehören zum Fachjargon, mit dem Zocker und Presse Vergleiche zwischen Spielen ziehen. Diese Games haben Standards gesetzt, weshalb neue Produkte etablierten Mustern folgen, die Spielern vertraut sind. Aber was ist mit Kochspielen? Sind diese so revolutionär neu, als dass sie sich in herkömmlichen Kategorien nicht fassen lassen? Mitnichten.

Kochspiele sind zweigeteilt: Die einen setzen auf reine Unterhaltung, die anderen sind mehr Ratgeber als Spiel und entsprechen damit dem vorherrschenden Trend der sogenannten Casual Games – unkomplizierte Lebenshilfe ohne zwingende Vorkenntnisse. Die "Cooking Games" stopfen dabei die Lücke, die zwischen Viel- und Nichtspieler liegt. Was vor DS- und Wii-Zeiten durch wenig eingängiges Knöpfchen-Drücken passierte, wird aktuell vielen Menschen mit spaßversprechenden Methoden nähergebracht: rühren, mixen oder schälen mit 'natürlichen' Handbewegungen. Dass Kochspiele vornehmlich auf Nintendos Systemen erscheinen, hat insbesondere mit deren Steuerungsmöglichkeiten zu tun – nirgends sonst lassen sich die aus Küche und Herd bekannten Handgriffe besser simulieren.

Mama ist die Beste

Das mit Abstand erfolgreichste Kochspiel für Konsole ist "Cooking Mama" vom japanischen Entwickler Taito. Mit einer solchen Erfolgswelle hat aber selbst der Spezialist für Mobilspiele (u.a. zahlreiche Portierungen von "Bust-a-Move", "Bubble Bobble" und "Space Invaders") nicht gerechnet: Mehr als vier Millionen Einheiten gingen von der Serie insgesamt über den Ladentisch. Im Spiel kocht Ihr zahlreiche Rezepte der namensgebenden 'Mama' nach, indem Ihr Fleisch, Gemüse und andere Zutaten schält, schneidet und bratet oder

DS Ubisofts "Mein Koch-Coach" serviert die vorrangig exotischen Gerichte in schmackhaften Bildern.

Retro-Küche

Kochspiele, die Euch das Hantieren mit Töpfen und Pfannen erleichtern wollen, sind erst seit DS-Zeiten massenkompatibel. Als Videospielhelden treten Küchenchefs aber schon seit den 1980er-Jahren in Erscheinung. Damals waren die technischen Möglichkeiten der Entwickler begrenzt, weshalb sie ihre Geschicklichkeitseinlagen mit einer gehörigen Portion Action würzten. Data Easts Peter Pepper kraxelte 1982 in der Arcade-Imbissbude "Burger Time" (Bild rechts) durch Leiterlabyrinthe und türmte Fleisch, Salat und Semmeln zu schmackhaften Hamburgern auf. Zwei Jahre später schickt der Midway-Automat "Tapper" Zocker in die Kneipe und lässt anrückende Trinker an vier Tresen bedienen. In den Neunzigern schlagen sich Hobbyköche im wahrsten Wortsinn mit Ungeziefer in "Mr. Chin's Gourmet Kitchen" und Kakerlaken in "Kitchen Panic" herum.

Von M! Games empfohlen: die besten Kochspiele

Cooking Mama

Die kulleräugige Superhausfrau "Cooking Mama" steht stellvertretend für launige Minispiel-Sammlungen rund um das Thema Kochen und hat es seit dem Erscheinen im Frühling des letzten Jahres bereits auf stolze sechs Auftritte (inkl. "Gardening Mama") gebracht. Schneiden, rühren, mischen oder kneten – egal, ob mit Stylus oder Remote, der charmanten Anime-Mama widersteht selbst der härteste Kochmuffel nicht. Umfangreich und voller witziger Ideen.



Koch doch mal! mit Jamie Oliver

TV-Kochstar Jamie Oliver zeigt Euch anschaulich 100 feine Gerichte vom Caesar-Salat über gebackene Knoblauchpilze bis hin zu Schoko-Brownies. Im 'Kochbuch' lernt Ihr, reale Gerichte mit sämtlichen Arbeitsschritten zuzubereiten: waschen, schneiden, braten, garnieren. Daneben überzeugt ein eigenständiges Kochspiel mit verschiedenen Modi, nur die Kontrollen benötigen wegen kryptischer Icons Einarbeitungszeit. Bis auf Kleinigkeiten überzeugend und motivierend.



kocht, um sie schließlich anzurichten. Lustige Minispiele runden den bunten Geschicklichkeitstest ab, der seinen Reiz aus der Steuerung über den Touchscreen zieht. Neben der Wii-Version und der iPhone-Applikation existieren dementsprechend keine Umsetzungen, Letztere stand zudem auf der Kippe. Das Spielprinzip auf iPhone bzw. iPod touch ist dasselbe, dafür wurde die Bewegungssteuerung um eine Nuance erweitert. Schüttelt oder neigt Euer Apple-Gerät, um etwa Butter in der Pfanne zu verteilen. Aber selbst "Cooking Mama"-Vielspieler können nach einigen virtuellen Kochstunden keinen Deut besser Essen zubereiten, noch haben sie anschließend ein umfangreiches Rezept-Repertoire – Mengenangaben werden in Taitos Nahrungsmittel-Simulation nicht genannt.

Die Frage, die sich allen Skeptikern und Kochpuristen nun stellt: Wer spielt so etwas? Warum kocht sich jemand virtuelle Gerichte, um sie anschließend nicht verspeisen zu können – ist die Zeit nicht besser genutzt, wenn man seine echte Küche einsaut? Zumindest im letzten Halbsatz liegt ein Teil der Antwort, ein Abstecher in die populären TV-Kochshows schaufelt weitere Ingredienzen in den Erkenntnistopf.

Vom Fernsehen lernen

Der TV-Kochshow-Boom ist zwar mehr als heiße Luft, echter Dampf entsteigt aber aus den wenigsten Küchen des Publikums. Denn die Mehrheit der Zuschauer wird die gezeigten Gerichte nicht nachkochen, sondern sich höchstens Anregung und Inspiration aus dem Gezeigten holen. Es ist schlicht entspannter, den Profis über die Schulter zu blicken, die alles so leicht erscheinen lassen, als selbst die Kochschürze anzulegen. Hier sieht alles so gut aus, hier brennt nichts an. Die meisten Zuschauer können ohnehin selbst nicht richtig kochen und schauen sich die Kochsendungen als Ersatz an, sagt TV-Koch Alfred Biolek. Der Spaß liegt also im Wesentlichen beim Zugucken.

Aus einem ähnlichen Grund macht Ihr Euch im Videospiel nicht die Hände schmutzig; denn selbst wenn die Gerichte anbrennen, wartende Gäste sauer das Lokal verlassen und 'Mama' Euch mit Flammen in den erzürnten Augen maßregelt: Das beruhigende "Don't worry, Mama will fix it!" erinnert uns daran, dass alles nur ein Videospiel ist, welches uns ablenkt und unterhält – der primäre Grund interaktiven Zeitvertreibs. Die meisten Kochspiele orientieren sich daher in puncto Spielmechanik am Verkaufserfolg "Cooking Mama", das im Kern ein auf die Bewegungskontrollen via Stylus und Remote ausgelegter Geschicklichkeitstest ist. Nintendos "Kochkurs" und Namco-Bandais "Koch doch mal! mit Jamie Oliver" sind dagegen als interaktive Kochbücher mit Anleitungen zum echten Kochen das Gegenteil der 'Kochenden Mama' – und leider auch nahezu die einzigen erwähnenswerten ihrer Art. *pu*



DS Bestellung aufnehmen, bewirten, abkassieren und aufräumen: Der "Diner Dash"-Alltag ist hektisch.



DS Nintendos "Kochkurs" präsentiert landestypische Gerichte auf einer scrollbaren Übersichtskarte.

Marktübersicht – Kochspiele

Titel	Plattform	Hersteller	Preis	Verhältnis Spiel/Kochbuch	Fazit	Wertung
Besser Essen – Leben leicht gemacht	DS	SevenOne Intermedia	30 Euro		Durchwachsener Ernährungsratgeber, der zum gesunden Leben motivieren will, aber Kontroll- und Speicherfunktion vergisst.	3 von 10
Cake Mania	DS	Majesco	10 Euro		Kurzweiliger Geschicklichkeitstest im Konditor-Milieu, der...	5 von 10
Cake Mania 2	DS	Majesco	25 Euro		...schnell monoton wird. Der zweite Teil bietet nichts Neues.	5 von 10
Cooking Mama	DS	505 Games	40 Euro		Die 'Mama' der Kochtöpfe: umfangreicher Anime-Reaktionstest.	8 von 10
Cooking Mama 2: Alle zu Tisch	DS	505 Games	40 Euro		Knuffiger Kochspaß mit wenig Neuerungen zum Vorgänger.	7 von 10
Cooking Mama 3	DS	505 Games	40 Euro		Charmant wie immer, aber das neue 'Shoppen' ist lahm.	7 von 10
Cooking Mama	Wii	505 Games	40 Euro		Vergnügliche Minispielsammlung, steuert sich auf DS genauer...	6 von 10
Cooking Mama 2: World Kitchen	Wii (Import)	Majesco	30 Euro		...dafür auf Wii mit Splitscreen. Fortsetzung erstmals in 3D.	6 von 10
Diner Dash	DS/PSP	Eidos	20 Euro		Simpel gestrickter Reaktionstest, der immer komplexer wird.	6 von 10
Fast Food Panic	DS/Wii	Nobilis	30/40 Euro		Kochen, bedienen und abkassieren in launigen Reaktionstests.	7 von 10
Hell's Kitchen	DS (Import)	Ubisoft	15 Euro		Basierend auf der TV-Serie: simples Stylus-Köcheln.	5 von 10
Koch doch mal! mit Jamie Oliver	DS	Namco-Bandai	25 Euro		Interaktives Kochbuch und Spiel in einem; schwierig zu steuern.	8 von 10
Kochkurs – Was wollen wir heute kochen?	DS	Nintendo	20 Euro		Digitales Kochbuch mit 250 brauchbaren Rezepten und hohem Komfort. Die Sprachsteuerung arbeitet aber unsauber.	8 von 10
Mein Koch-Coach	DS	Ubisoft	30 Euro		Virtuelles Kochbuch mit Sprachsteuerung und 240 Rezepten.	7 von 10
Yummy Yummy Cooking Jam	DSi/Wii/PSP (Download)	Virtual Toys	5/10 Euro		Der skurril-bunte Koch-und-Servier-Geschicklichkeitstest macht anfangs Spaß, frustet zum Ende hin aber mächtig.	5 von 10

PIXEL KOST

Unser Kochspiel-Special auf Seite 74 hat Euch den Mund wässrig gemacht? Dann staunt auf dieser Doppelseite, welche pixeligen Gerichte und Zutaten die Retro-Köche auf Famicom, PC-Engine, Mega Drive & Co. gezaubert haben. *se*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46

47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60



» 1,17,23,26,79,85,86,89,92,101
Prehistorik Man (SNES)
» 2
Captain Commando (Arcade)
» 3,6,10,14,22,25,31,34,45,48,49,50,51,55,59,65,69,70,71,72,82,95,106,113,114,118
Picross DS (NDS)
» 4
Final Fight 2 (SNES)
» 5,33,37,40,58,60,62,68,109,115,116,117,120,122
Mokoto-chan no Wonder Kitchen (SNES)
» 7,8
Metal Slug (Arcade)
» 9,15,94
Final Fight Guy (SNES)
» 11
Burger Time (Game Boy)
» 12, 93
Burger Paradise (Arcade)
» 13
Eek the Cat (SNES)
» 16
Burger Time (Arcade)
» 18,35,46,47,78,88,90,91,10,108
Wonder Boy (Arcade)
» 19,80,83,84,87
Tiny Toons Busts Loose (SNES)
» 20,41,54,74,105,110
Wonder Boy 3 (Arcade)
» 21
Bubble Bobble (Arcade)
» 24,29
Hot Food (C64)
» 27,119
Die Schlümpfe (SNES)
» 28, 104
Super Mario Bros. 2 (NES)
» 30
Ms. Pac-Man (Arcade)
» 32,36,42,73,81
Bubble Bobble (C64)
» 38
Aladdin (Mega Drive)
» 39,56,67
Mr. Nutz (SNES)
» 43,44
Super Mario Kart (SNES)
» 52
Micro Machines (Mega Drive)
» 53, 111
Kung Food (Lynx)
» 57
Pac-Man (Arcade)
» 61,64,75,100,112,121,123
Out to Lunch (SNES)
» 63
Addams Family (NES)
» 66
Mircro Machines 2 (Mega Drive)
» 70
Tapper (Arcade)
» 76,77
Porky Pigs Haunted Holiday (SNES)
» 96,97,98,99
Gokuraku Taisen (PC Engine)
» 107
Hammerin Harry (NES)

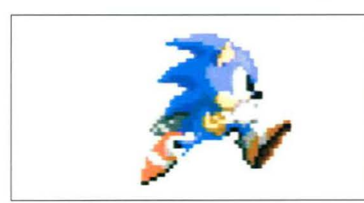
Forza Motorsport 3

Euer Auto soll schöner werden, aber es darf nicht die Welt kosten? M! hat für Euch schicke Designs im Online-Angebot gesucht, die für wenig Credits oder gratis zu haben sind.

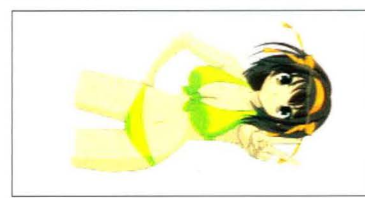
Entwickler	Turn 10, USA
Hersteller	Microsoft
System	360
Preis	60 Euro
Hauptspiel	89% (Test in M! 12/09)

Microsofts Rennsportsimulation überzeugt nicht nur auf der Piste, auch das Drumherum bietet ein großes Betätigungsfeld. Schon bei den Vorgängern verbrachten kreative Köpfe Stunden und Tage damit, detaillierte Lackverschönerungen zu basteln. In Teil 3 wurde nun der Editor weiter ausgebaut, doch ohne künstlerisches Talent und viel Zeit kommt Ihr nicht weit. Da trifft es sich gut, dass die Entwickler Turn 10 den Handel mit selbst gemachten Entwürfen offener gestaltet haben: Diesmal können nicht nur fertige Autos verkauft werden, sondern auch passende Designs – entweder in Form einer kompletten Hülle oder einzelner Motive (Mustergruppen genannt). Wir haben uns für Euch durch die unzähligen Angebote gewühlt und eine Auswahl an gelungenen Mustergruppen (links) und Autodesigns (rechts) zusammengestellt – die sehen nicht nur gut aus, sondern sind auch noch billig.

Am einfachsten findet Ihr die Motive, wenn Ihr bei der Suchfunktion den X-Knopf drückt und ein Schlüsselwort eingebt, am besten den Namen des gesuchten Objekts. Weil das teilweise viele Treffer ergibt, haben wir zur Orientierung die Namen der Verkäufer angegeben. Ansonsten müsst Ihr nur noch beachten, dass die Designs natürlich ausschließlich mit den passenden Fahrzeugmodellen funktionieren. *us*



Name: **Sonic Run Final**
Verkäufer: **SoulFunk UK**
Preis: **1.000 Credits**



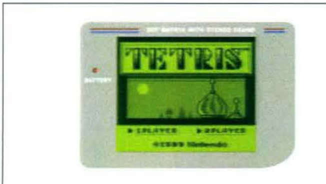
Name: **haruhi present**
Verkäufer: **Layars**
Preis: **gratis**



Name: **M GAMES**
Verkäufer: **mr monkey 4u**
Preis: **gratis**



Name: **PB Bunny**
Verkäufer: **Servo Mist**
Preis: **gratis**



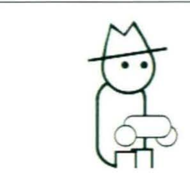
Name: **Tetris**
Verkäufer: **mr monkey 4u**
Preis: **gratis**



Name: **MarioSNES**
Verkäufer: **Sigma2x**
Preis: **1.000 Credits**



Name: **mushroom**
Verkäufer: **JUGGZIE**
Preis: **gratis**



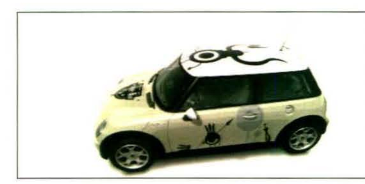
Name: **ZP Yatzee**
Verkäufer: **LuckyTonyP**
Preis: **gratis**



Name: **red bull**
Verkäufer: **CB Bernando**
Preis: **gratis**



Name: **USK 18**
Verkäufer: **projektkiller**
Preis: **gratis**



Name:
MINIpon
Verkäufer:
Flogger090
Autotyp:
Mini Cooper '03
Preis:
gratis



Name:
General Lee
Verkäufer:
General Lee CNH
Autotyp:
Charger '69
Preis:
gratis



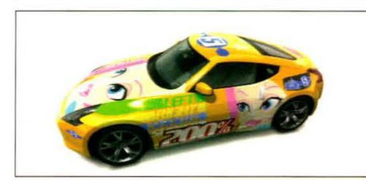
Name:
bettie page
Verkäufer:
phREDESIGN
Autotyp:
Infiniti G35
Preis:
gratis



Name:
megaman
Verkäufer:
desert abyss
Autotyp:
Subaru WRX '04
Preis:
gratis



Name:
86 DeLorean LTD
Verkäufer:
xX G RAM Xx
Autotyp:
Lotus Esprit
Preis:
gratis



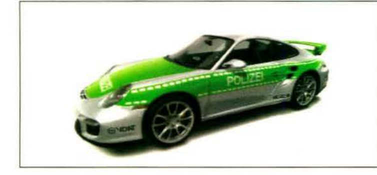
Name:
sc5
Verkäufer:
AnikiGunsou
Autotyp:
Nissan 370Z
Preis:
gratis



Name:
TRON
Verkäufer:
DJ Kord
Autotyp:
Reventon
Preis:
6.000 Credits



Name:
chu cat yello
Verkäufer:
m0dus
Autotyp:
Porsche Cayenne
Preis:
gratis



Name:
porschepo
Verkäufer:
EletrOn Fury
Autotyp:
Porsche 997 GT2
Preis:
gratis



Name:
WolverMickey
Verkäufer:
Starfuryalpha
Autotyp:
Ford Fiesta
Preis:
gratis



Name:
Mario Luigi
Verkäufer:
AJ is a Legend
Autotyp:
California
Preis:
gratis



Name:
Steampunk
Verkäufer:
Ayo Jube
Autotyp:
Bugatti Veyron
Preis:
gratis



Name:
Mighty Mouse
Verkäufer:
xX G RAM Xx
Autotyp:
Datsun 510
Preis:
gratis



Name:
Sun Rise
Verkäufer:
II Billy II
Autotyp:
Fairlady Z '03
Preis:
gratis



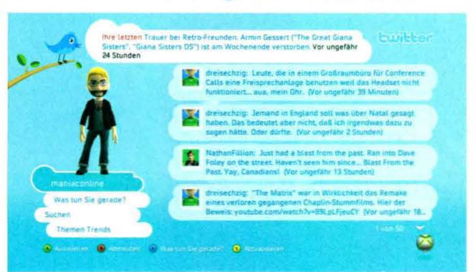
Name:
Anime Camro
Verkäufer:
Bitterline
Autotyp:
Chevy Camaro '10
Preis:
1.000 Credits



Name:
Beatles
Verkäufer:
YoUrBEstFRIEND9
Autotyp:
VW Scirocco GT
Preis:
gratis

ONLINE

Social Networking auf Xbox 360



360 Mit 140 Zeichen ist alles gesagt: Die Twitter-Meldungen sind auf der Xbox 360 gut zu lesen, Links können aber nicht angeklickt werden.

ZUSATZ-INHALTE • Mit dem jüngsten Dashboard-Update hält die auf der E3 angekündigte Unterstützung von sozialen Netzwerken auf der Xbox 360 Einzug: Das Radio last.fm bleibt deutschen Usern vorerst vorenthalten, dafür funktionieren Twitter und Facebook einwandfrei. Egal, ob Ihr SMS-artige Kurzmeldungen oder Statusreports lesen wollt – unter "Meine Community" einsortierte Anwendungen erlauben den Zugriff. Allerdings fällt der etwas mühselig aus: So müsst Ihr erst eine (kostenlose) Software installieren und diese stets starten – ein kurzer Blick darauf via Guide-Button aus einem Spiel heraus ist nicht möglich. Während Twitter ausreichend komfortabel ausfällt, verteilen sich die Facebook-Inhalte auf zahlreiche Untermenüs, weiterführende Weblinks sind mangels Browser nicht nutzbar. Unser Fazit: Als Gimmick nett, für den ernsthaften Einsatz bleibt Ihr besser beim PC.



360 Die Facebook-Oberfläche ist ziemlich nüchtern und etwas unübersichtlich.

"1 gegen 100" geht in Runde 2

SPIELE • Seit Mitte November versammelt Microsoft Ratefüchse wieder vor der Xbox 360. Ab dem 19. November startet die zweite Staffel der kurzweiligen Quizshow "1 gegen 100", auch diesmal können alle Xbox-Live-Gold-Mitglieder kostenlos teilnehmen. Das Grundkonzept bleibt dem TV-Vorbild treu, einige Änderungen im Detail sollen frische Impulse bringen: So kommen neue Fragekategorien zum Einsatz, die Auswahl des "Einen" wird laut Microsoft transparenter ablaufen. Die Glückspilze dürfen künftig ihre Freude mit speziellen Animationen dem Publikum zeigen. Geändert hat sich der Termin für die zweistündige Liveshow, diese findet nun donnerstags um 20:30 Uhr statt. Ob diesmal auch ein richtiger Moderator dabei ist, war bis zum Redaktionsschluss nicht in Erfahrung zu bringen.



360 Immer fleißig mitraten: Bei "1 gegen 100" winken Sachpreise und Microsoft-Points

Neue Zentrale: Halo Waypoint



360 Viel zu schmökern: Neben allerlei Hintergrundmaterial zur "Halo"-Serie werden auch regelmäßig sehenswerte Schnappschüsse der Spieler präsentiert.

ZUSATZ-INHALTE • Seit Anfang November ist der jüngste Spross der "Halo"-Serie als kostenloser Download für die Xbox 360 zu haben. Einmal installiert, findet Ihr "Waypoint" als ersten Eintrag der Spiele-Marktplatz-Rubrik. Dahinter verbirgt sich nichts zum Zocken, sondern eine Mischung aus Datenbank und aufgebohrter Achievement-Präsentation. Alle Erfolge von "Halo 3", "Halo Wars" und "ODST" werden nach verschiedenen Kategorien analysiert, was frische Leistungsvergleiche mit Freunden ermöglicht. Im Archiv wiederum stöbert Ihr durch alle möglichen Video- und Textquellen, die nahezu jedes Detail der Serie umfangreich beleuchten, außerdem locken exklusive Präsentationen der "Legends"-Animefolgen oder Fotosammlungen aus der Community. Nett: Wer "Waypoint" startet, erhält einen lustigen Metallflugball für seinen Avatar, auch "ODST"-Erfolge werden mit neuen Outfits honoriert.

Trino

XBOX 360 INDIE GAMES TIPP

Nicht alle Indie Games sind in Deutschland erhältlich, weil die Schöpfer der frühen Werke nachträglich eine Freigabe aktivieren müssten. Zum Glück haben das die Macher von "Trino" bemerkt und ihren Action-Puzzle-Mix im Zuge einer Preissenkung auf 3 Euro auch uns zugänglich gemacht. Ihr wuselt durch bildschirmgroße Levels und müsst Feinde dadurch besiegen, indem Ihr um sie herum Markierungen setzt. Schließen diese ein Dreieck ab und tummelt sich ein Gegner im Bereich, haucht er sein Leben aus. Je weiter Ihr kommt, desto verwinkelter werden die Szenarien und umso aggressiver agieren die Angreifer. Das taugt für kurzweilige Runden, zumal das Geschehen einfach, aber attraktiv inszeniert wurde.



360 Mit Dreieckspower geht's voran: Fangt Feinde in Euren Konstrukten, um sie zu eliminieren.

Entwickler	**Arkedo, Frankreich**	**7** Spielspaß
Preis	**3 Euro**	



ONLINE-TICKER »

+++ Konami recycelt weiter: "Castlevania" ist in Japan gerade erst als Download erschienen, da tauchen schon die nächsten "ReBirth"-Titel auf – "Lifeforce" (auch als "Salamander" bekannt) und "Jackal" stehen in Kürze an. +++ Silberkugel: Sony baut seine großen Titel wie "Uncharted" oder "Everybody's Golf" zu Flippertischen im PSP-Downloadspiel "Pinball Heroes" um. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10. **1-10**

Call of Duty Classic

  Ego-Shooter 18



PS3 Nieder mit der Wehrmacht: Fallt dem Feind in die Flanke, während die Kameraden für Ablenkung sorgen.

Das erste "Call of Duty" von Infinity Ward erschien 2003, allerdings nur für PC: Jetzt dürfen Konsoleros den Klassiker nachholen. Die Neuauflage bekommt Ihr derzeit nur mittels eines Download-Codes, der den Special Editions von "Modern Warfare 2" beiliegt. Durch ein Missverständnis zwischen Sony und Activision konnten PS3-Besitzer den Titel für wenige Tage auch online für ca. 15 Euro kaufen, doch das Angebot verschwand schnell wieder – gegenwärtig soll die "Classic"-Ballerei nicht einzeln zugänglich gemacht werden, wir spekulieren aber darauf, dass sich dies demnächst ändern wird.

Die Ballerei führt Euch in drei Kampagnen durch den Zweiten Weltkrieg mit Abstechern zum D-Day sowie nach Stalingrad und Berlin. Über weite Strecken kämpft Ihr an der Seite von amerikanischen, russischen oder englischen KI-Kameraden, die Euch durch Schützengräben, Straßenzüge und Bunker geleiten. Damit die Truppen vorankommen, müsst Ihr Schlüsselstellungen angreifen: Schaltet MG-Nester mit dem Scharfschützengewehr aus, zerstört Flak-Geschütze und Panzer. Dazu schleicht Ihr durch Nebengassen und Häuser, um der Wehrmacht in die Flanke zu fallen – dann können die Freunde vorrücken. Der Feind nimmt Euch mitunter geschickt in die Zange, die KI-Freunde erweisen sich zum Glück als zuverlässige Schützen. Der Weg ist oft verschachtelt angelegt, so dass nur gelegentlich das Gefühl aufkommt, einem engen Levelpfad zu folgen. Am Rande der Feuergefechte sorgen Artillerie, Fallschirmspringer und Luftschläge für grandiose Schlachtfeldatmosphäre. Technisch wurde nur Detailarbeit geleistet: Trotz höherer Auflösung steht Ihr manch grober, verwaschener Textur und teils klotzigen Umgebungen gegenüber. Die Filmszenen blieben gleich, deshalb wirken sie auf einem HD-Fernseher grob und unansehnlich.



PS3 Wer sich einnistet, wird überrannt: In den Online-Matches kämpft Ihr schnell und offensiv.



PS3 Die durch die Hölle gehen: Im Trainingscamp lernt Ihr die Steuerung und den Einsatz der Waffen.



PS3 Die Deutschen sind alarmiert und starten einen Gegenangriff: Verschanzt Euch in einer Ruine und verteidigt sie durch eine der vielen Schießscharten.

Neben der Solo-Kampagne lassen sich Online-Gefechte für bis zu acht Freunde veranstalten: Ihr spielt (Team-)Deathmatch, Verteidigung und Survival, kämpft um Fahnen oder Stellungen. Die Schusswechsel gehen flott von der Hand, nur manchmal stiftet ein Netzwerkschluckauf etwas Verwirrung. Erwartet aber keine taktischen Finessen, da Spielerzahl, Deckung und Territorium begrenzt sind – meist tummeln sich alle Spieler auf einem oder zwei Brennpunkten pro Karte. In einem Aspekt blieb sich Infinity Ward treu: Auch hier gewinnt Ihr Trophäen lediglich im Einspieler-Modus. Zudem haben sich die Entwickler eine anständige Online-Lobby gespart, man kann lediglich Spiele erstellen und in zufällige Matches eines Typs einsteigen: Bis Ihr in einem funktionierenden Kampf landet, müsst Ihr in der Praxis schon mal einige Verbindungsversuche starten. Und wenn Ihr Pech habt, sind dann nur drei Spieler vor Ort.

"Call of Duty Classic" ist mehr eine Solo-Reminiszenz, für Online-Ballereien bleibt Ihr besser bei "Modern Warfare 2". *oe*

SPIELSPASS

Entwickler	**Infinity Ward, USA**
Hersteller	**Activision**
Preis	–

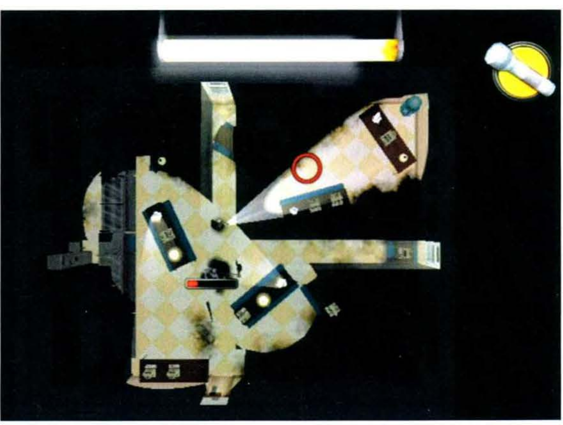
8

LIT

 Denkspiel 

Lange genug hat es gedauert: Der clevere Horror-Knobler "LIT" von Entwickler WayForward (der uns gerade mit dem exzellenten "A Boy and his Blob" beglückt - siehe Seite 56) ist bereits seit Februar in den USA erhältlich. Erst Halloween war für Nintendo ein passender Anlass, die originelle Tüftelei auch in Europa zu veröffentlichen.

An Jakes High School stimmt etwas nicht: Das ganze Gebäude ist in Finsternis getaucht und Grausiges lauert in der Dunkelheit. Schnell wird klar: Nur im Licht könnt Ihr Euch sicher bewegen. Ziel jedes Levels ist schlicht und ergreifend, unbeschadet den Raum zu verlassen. Dafür bringt Ihr Licht ins Dunkel. Mit der Steinschleuder schießt Ihr Fenster ein, per Fernbedienung setzt Ihr Fernseher in Gang und mittels Schalter knipst Ihr Schreibtischlampen an, um Euch einen erleuchteten Weg durch die Dunkelheit zu bahnen. Ein Schritt in den Schatten bedeutet das sofortige Aus. Da Eure Ressourcen - sowohl Geschosse als auch Strom - begrenzt sind, könnt Ihr die Räume nur mit der richtigen Taktik durchqueren. Das beginnt einfach, wird aber im Verlauf der 30 Levels ganz schön knifflig, vor allem wenn noch grimmige Bosse ins Spiel kommen.



Wii Die Taschenlampe hilft nicht beim Durchqueren der Dunkelheit, ist aber unverzichtbar beim Ausknobeln des richtigen Wegs.

Die Idee hinter "LIT" entpuppt sich als einfach, aber sehr clever. Der 'Nur noch ein Level'-Faktor ist enorm, WayForward hat sich knackige Rätsel einfallen lassen. Nur die Steuerung ist manchmal etwas biestig: Ihr navigiert oft durch sehr enge Gänge, bei denen ein falscher Schritt den Tod bedeutet. Mit dem Analogstick kann genau das sehr schnell passieren, eine alternative Digitalsteuerung wäre daher wünschenswert gewesen. Ansonsten überzeugt "LIT" auf der ganzen Linie. Die zurückhaltend erzählte Story und die intelligenten Puzzles halten Euch langfristig bei der Stange, der Umfang ist genau richtig ausgefallen. *tn*



SPIELSPASS

Entwickler	**WayForward, USA**	 8
Hersteller	**WayForward**	
Preis	**8 Euro**	

Tower Bloxx Deluxe

 Geschicklichkeit 



360 So fantasievoll kann Häuserbau sein: Sobald Ihr ein neues Stockwerk auf dem Turm abgesetzt habt, schweben Einwohner per Regenschirm ein.

Hinter dem Städtebauspaß steckt ein bekannter Name: Der Entwickler Digital Chocolate gehört Trip Hawkins, seines Zeichens Erfinder des 3DO. Er hat sich schon vor längerer Zeit dem Casual-Gedanken verschrieben, der bei "Tower Bloxx Deluxe" unverkennbar ist. Ihr errichtet neue Hochhäuser, indem Ihr einfach Bauteile aufeinander stapelt. Die hängen an einem Kran, der hin- und herschwankt, auch das bereits konstruierte Bauwerk bewegt sich umso mehr, je unsauberer Ihr die Stockwerke angeordnet habt. Die Steuerung kommt mit lediglich einem Knopf aus, trotzdem braucht es einiges an Geschick. Dank liebevoll inszenierter Optik macht es sowohl alleine als auch gegeneinander ordentlich Spaß, auf Dauer vermisst man aber doch Tiefgang. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Digital Ch., USA**	6
Hersteller	**Digital Chocolate**	
Preis	**10 Euro**	

Manic Monkey Mayhem

Wii Action 



Wii Die kurzweilige Affen-Action ist primär auf Mehrspieler-Spaß ausgelegt - Solo-Primaten können bald keine Bananen mehr sehen.

Die Affen rasen durch den Wald und einer macht den anderen kalt... eine gute Grundlage für ein solides Mehrspieler-Vergnügen. Ziel ist es, die gegnerischen Primaten mit gezielten Bananenwürfen zu treffen. Ihr könnt Eure Plattform wechseln, um auszuweichen, durch Schütteln der Remote Nachschub bekommen und per Steuerkreuz die Würfe anschneiden. Als Multiplayer-Vergnügen ist "Manic Monkey Mayhem" recht kurzweilig und es verfügt sogar über einen Friendcode-freien Online-Modus. Als netter Bonus wird sogar das Balance Board unterstützt. Allerdings wären Rekordlisten noch schöner gewesen, auch einen interessanteren Solo-Modus vermissen wir. So lohnt die Investition vor allem, wenn Ihr öfter die Bude voller gleichgesinnter Affenfans habt. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler	**Code Monkeys, UK**	6
Hersteller	**Code Monkeys**	
Preis	**10 Euro**	

LocoRoco: Midnight Carnival

PSP **Geschicklichkeit** 



PSP Da schauen die fiesen BuiBui links unten grimmig: Kriegt Ihr die 'Boing!'-Mechanik in den Griff, kommt Ihr sogar Steilwände nach oben.



PSP Und jetzt nur nicht auf den Stacheln landen: Haucht Ihr das Leben aus, müsst Ihr entweder neu anfangen oder für teures Geld einen Checkpoint aktivieren.

Die knuffigen Glubschkugler sind zurück: Bereits zum dritten Mal schickt Sony die putzigen" LocoRocos" auf Abenteuer-Tour, diesmal jedoch nur als digitalen Download – ob so das Online-Angebot gestärkt werden soll oder einer UMD-Veröffentlichung keine Erfolgschancen zugestanden wurden? "Midnight Carnival" erreicht nicht die Länge der zwei Vollpreis-Vorgänger und verändert das Grundkonzept leicht: Zwar geht es weiterhin darum, ans Ende der insgesamt 16 Levels zu kommen, doch die sind nun anders aufgebaut. Die weiträumigen und zur Suche nach versteckten Orten animierenden Landschaften wurden durch geradlinigere Passagen ersetzt, die deutlich knackiger ausfallen. Entsprechend steht nicht mehr wirklich das Sammeln möglichst vieler LocoRocos im Mittelpunkt, sondern einfach das nackte Überleben. "Midnight Carnival" ist nämlich schwer – sehr schwer. Ihr müsst die Kunst des 'Boing!' nahezu perfekt beherrschen, um durchzukommen: Verkettet Ihr mehrere Sprünge, werden diese laufend höher und weiter, was zum Überqueren von vielen Hindernissen elementar ist. Allerdings taugt die altbekannte Kippsteuerung nur bedingt dafür, weil sie gleichzeitig zum Hüpfen und Umschauen benötigt wird – zusammen mit Levelstrukturen, die mit fiesen Fallen und tödlichen Abgründen gefüllt sind und kaum Rücksetzpunkte bieten, ist Frust vorprogrammiert. Aus dem Spaß für jedermann wird so eine Profi-Herausforderung, von der alle anderen besser die Finger lassen. *us*



Rock N' Roll Climber

Wii **Sportspiel** 

"Rock N' Roll Climber" thematisiert eine Extremsportart, die bislang äußerst selten in Spieleform gepresst wurde: Mountain Climbing. An dem ungewöhnlichen Konzept versucht sich die Softwareschmiede von Giles Goddard – der Name mag Euch nicht allzu viel sagen, doch zu 16-Bit-Zeiten legte der Brite seine Hand bei einigen wichtigen SNES-Spielen an. Er gehörte zu jenem kleinen Entwickler-Kontingent, das sich die Mario-Firma aus England besorgte, um an Super-FX-Spielen zu werkeln. Goddard programmierte u.a. an "Star Fox", später gehörte er zum Team von "1080° Snowboarding" und auf sein Konto geht das Knautschgesicht-Intro von "Super Mario 64".



Wii Die Kletterumgebungen sehen fast alle trist aus, doch das macht nichts – seid Ihr erst einmal in der Wand, habt Ihr sowieso nur noch Augen für die Position des nächsten Griffes.

"Rock N' Roll Climber" entpuppt sich als ambitioniertes und interessantes Projekt, das allerdings optisch nicht viel hergibt und eine Menge Einarbeitung erfordert. Ihr kontrolliert die vier Gliedmaßen Eures Kletterers unabhängig voneinander: Per Knopfdruck bestimmt Ihr, ob Hände bzw. Füße (bei Letzteren alternativ auch durch Gewichtsverlagerung auf dem Balance Board) sich von den Griffen lösen oder sich festhalten. Ausrichtung und Streckung des Körpers werden dadurch bestimmt, wie Ihr Remote und Nunchuk haltet. Das funktioniert ordentlich und ist reizvoll, doch zugleich sehr übungsintensiv und sensibel: Trotz Tutorial wird nicht immer klar, wieso sich der Klettermaxe nicht so verhält, wie Ihr es wollt. Auch kommt es leicht vor, dass Ihr versehentlich den falschen Griff benutzt und Euch damit so verrenkt, dass ein weiterer Anstieg kaum noch möglich ist. Eine weitere Tücke: Ihr könnt Euch nur begrenzt lange an einer Stelle festhalten, bevor Ihr loslassen müsst, um die virtuellen Muskeln zu entspannen. Wer allerdings genug Geduld sowie Feingefühl aufbringt und die komplexen Kontrollen ausreichend übt, der freut sich über eine gelungene Kraxelei. *us*



Panzer General: Allied Assault

360 Strategie 



360 Abrechnung: Nach jeder Runde erhaltet Ihr für eroberte Felder Prestigepunkte, mit denen Ihr entweder Karten spielt oder Euer Kartendeck füllt.



360 Die Rundenkämpfe funktionieren nach dem Prinzip Stein-Schere-Papier. Unsere Bomberstaffel wird durch 'Eingraben' des Gegners gekontert.

Vor 15 Jahren erschien mit "Panzer General" ein Klassiker der hexagonalen Rundenstrategie. Um junge Rekruten mit dem Taktik-Virus zu infizieren, setzt die Xbox-360-Neuauflage auf zugängliche Kartenspiel-Mechanik, vergisst aber, das Geschehen zeitgemäß zu beschleunigen.

Nach der Landung in der Normandie im Weltkriegsjahr 1944 drängt Ihr als US-Amerikaner das Deutsche Reich auf dem Landweg zurück (nur in der Skirmish-Variante sind die Deutschen spielbar). Hierzu habt Ihr ein Set aus maximal zehn zufällig gewählten Karten auf der Hand, die sich in zwei Kategorien aufteilen – den Einheiten- und Fähigkeitskarten. Erstere sind Eure physischen Truppen wie Panzer, Geschützstellung oder Fußsoldaten; Letztere erzielen höchst unterschiedliche Wirkungen: Trefft beispielsweise den Feind mit Direktschaden, heilt Euch oder reaktiviert abgelegte Karten. Denn nach dem Ausspielen verschwinden diese. Das Kartenkonto füllt Ihr mit Prestigepunkten, die Ihr nach jeder Spielrunde einfahrt. Die Formel ist einfach: Je mehr Gebiete unter Eurer Kontrolle sind, desto mehr Punkte fallen ab. Rückt wie auf einem Schachbrett mit Euren historischen Einheiten abwechselnd vor und erfüllt Siegbedingungen (z.B. ein bestimmtes Feld einnehmen oder alle Feindeinheiten besiegen). Die Schlachten erfordern taktisches Verständnis und Know-how der Karten, was eine einzige Tutorialmission nicht gewährleistet. Schwachstelle des Spiels ist eine fehlende Skip-Funktion der Info-Einblendungen – ein Match zieht sich über 60 Minuten. *pu*



SPIELSPASS 7

Entwickler **Petroglyph G., USA**
Hersteller **Ubisoft**
Preis **10 Euro**

NBA Unrivaled

360 Sportspiel 



360 Beim Gedränge unter dem Korb lässt sich der eigene Sportler nur schwer finden – selbst wenn gerade keine Ruckler den Spielfluss hemmen.

"NBA Unrivaled" präsentiert sich auf den ersten Blick in einer ansehnlichen Optik, die Spieler der 32 lizenzierten NBA-Mannschaften sind nach "FIFA Street"-Manier karikiert. Die Steuerung wurde einfach gehalten – Passen, Werfen, Finte und Turbo. Letzterer macht den Sportler schneller und er fliegt mit übermenschlicher Kraft in Richtung Korb. Solche Einlagen laufen gelegentlich in lässigen Comic-Sequenzen ab. Spaß kommt im lahmen Spielverlauf aber nur selten auf: Die 'Profisportler' bewegen sich trotz gehaltener Turbo-Taste behäbig wie Faultiere, zudem ruckeln die Animationen. Taktische Spielzüge sind wählbar, verlieren im chaotischen Athletenauflauf jedoch jeglichen Sinn. Egal, ob im Solo- oder Online-Modus – "Unrivaled" ist ein Spielspaß-Foul. *se*

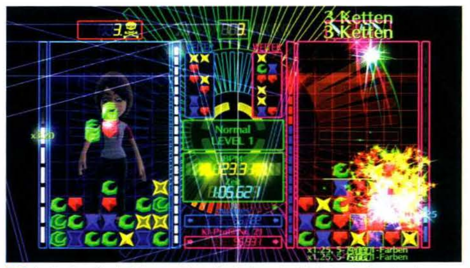


SPIELSPASS 4

Entwickler **Acronym G., USA**
Hersteller **Tecmo**
Preis **15 Euro**

OD Beat Drop

360 Geschicklichkeit 



360 Im bunten Symbolchaos wirken die Avatare deplatziert – beim eh schon faden Knobelkonzept stört das aber nicht weiter.

Auf den ersten Blick könnte man "OD Beat Drop" für den Knobelbruder von "Every Extend Extra Extreme" halten: Die Grafik setzt auf neonbunte Vektorlinien, der Sound wummert rhythmisch und über eine Analysefunktion lassen sich eigene Songs einbinden. Dann fällt aber schnell auf, dass hinter der schicken Fassade wenig steckt. Lasst genreüblich Symbolblöcke fallen und gruppiert gleichfarbige.

Der einzige Kniff: Abbauen könnt Ihr sie nur, wenn Ihr einen Stein passend zum (monotonen) Rhythmus nach unten werft. Das macht das Geschehen zwar etwas anspruchsvoller, aber dafür auch gleichförmiger. Abwechslung ist ein Fremdwort, die CPU-Gegner fallen nervig-unberechenbar aus und selbst der Mehrspieler-Modus reißt nichts mehr heraus. *us*

SPIELSPASS 3

Entwickler **Cyclone Zero, J**
Hersteller **Arc System Works**
Preis **8 Euro**

Protöthea

Wii **Action** 

Endlich erhalten auch Wii-Besitzer eine Art Doppelstick-Shooter zum Download – lenkt Euer Raumschiff mit dem Nunchuk, geballert wird mittels Remote-Pointer-Zielhilfe. Die Kontrollen funktionieren gut, allerdings mangelt es "Protöthea" an Spektakel: Farbarme Umgebungen, (fast) immer gleiche Gegner und ein gemächliches Scrolling lassen keine Dynamik aufkommen – hier wäre mehr drin gewesen. *us*

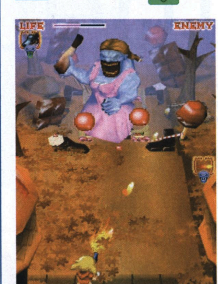


SPIELSPASS 5

Entwickler **Digital Builders, ARG**
Hersteller **Ubisoft**
Preis **10 Euro**

Little Red R.H.'s Zombie BBQ

DSi **Action** 



Bisher nur als US-Importmodul erhältlich (siehe M! 01/09), schafft es die schräge Märchenballerei ungekürzt als Download nach Europa: Als Rotkäppchen ballert Ihr unten herumlaufend allerlei Grimm-Gegner weg – das hat wenig Tiefgang, ist aber flott, witzig inszeniert und für zwischendurch genau richtig. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler **EnjoyUp G., ESP**
Hersteller **Gammick Ent.**
Preis **8 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Hasbro Family Game Night	Electronic Arts	–	Nett inszenierte Sammlung bekannter Gesellschaftsspiele – aber teuer (siehe auch M! 06/09).	40 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
0D Beat Drop	Arc System W.	–	Stilvolle Hülle, nichts dahinter: monotoner Reaktions-Knobler ohne spielerischen Pfiff (Test auf Seite 84).	10 €	3
Encleverment Experiment	Blitz Arcade	–	Nette Sammlung an Gehirn-Jogging- und Reaktionsminispielen, teilweise zu kompliziert.	10 €	6
NBA Unrivaled	Tecmo	–	Ehrgeiziger, aber misslungener Versuch, die "NBA Jam"-Tradition wiederzubeleben (Test auf Seite 84).	10 €	4
Panzer General: Allied Assault	Ubisoft	–	Old-School-Rundenstrategie, die sich träge spielt, aber enormen Tiefgang bietet (Test auf Seite 84).	10 €	7
Rainbow Islands: Towering Adventure	Taito	–	Durch unsinnige neue Elemente und hässliche Grafik verhunztes Update das Arcade-Oldies.	10 €	4
Tower Bloxx Deluxe	Digit. Chocolate	–	Schlichte, aber gelungene und ansprechend inszenierte Turmstapelei (Test auf Seite 82).	10 €	6
Wallace & Gromit Episode 2-4	Telltale Games	–	Britisch-skurrile Point'n'Click-Abenteuer, nicht ganz so packend wie etwa "Sam & Max".	je 10 €	7

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bilderbuch-Spiele: Ein Abenteuer zum Aufklappen	Nintendo	–	Merkwürdiges Pseudo-Brettspiel, das es schafft, keinerlei virtuelle Vorzüge zu bieten, komplett auf Zufall setzt und langweiliger ist, als eine 'Mensch ärgere dich nicht'-Partie ohne Mitspieler.	8 €	2
Fighting Street	Capcom	TurboGrafx-16	Erstes "Street Fighter" und miese Sidescroll-Klopperei mit unfairen Gegnern und hakeliger Steuerung.	8 €	3
Geisterhaus-Partyschreck	Gameloft	–	Unterdurchschnittliche Grusel-Mischung aus "Mario Party" und Minispielsammlung.	10 €	4
LIT	WayForward	–	Reizvoller Horror-Knobler mit viel Atmosphäre, dem kleine Steuerungsmacken kaum schaden (Test auf Seite 82).	8 €	8
Manic Monkey Mayhem	Code Monkeys	–	Unterhaltsame Affen-Action, die aber alleine schnell an Reiz verliert (Test auf Seite 82).	10 €	6
My Zoo	Hudson	–	Raus mit Fischen, rein mit Wildtieren – fertig ist der minimal verbesserte Nachfolger von "My Aquarium".	5 €	3
Ninja Gaiden	Tecmo	Arcade	Historisch interessantes Debüt der langlebigen Action-Klopper-Serie – maximal frustig.	8 €	5
Protöthea	Ubisoft	–	Technisch kompetentes Doppelstick-Shoot'em-Up mit fadem Leveldesign (Test auf Seite 85).	10 €	5
Rock N' Roll Climber	Nintendo	–	Anspruchsvolle Klettersimulation, an deren Steuerung man sich gewöhnen muss (Test auf Seite 83).	8 €	6
Shinobi	Sega	Arcade	Der Ninja-Kämpfer hüpft und schlägt sich kompetent, doch wer braucht das heute noch?	8 €	5
Tales of Monkey Island: Chapter 3	Telltale Games	–	Und weiter geht's mit Guybrushs Abenteuer, das mit den Technikücken der Wii-Fassung kämpft.	10 €	6
Uno	Gameloft	–	Solide Umsetzung des populären Kartenspiels, die online sogar WiiSpeak unterstützt.	5 €	7
Zombies	LucasArts	SNES	Humorvoll inszenierte Standard-Vogelperspektiven-Ballerei, die für zwischendurch ganz spaßig ist.	8 €	6

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Crystal Defenders	Square Enix	–	Altbackene und steife Tower-Defense-Portierung, die sich ziemlich dröge spielt (Test in M! 05/09).	10 €	5
LocoRoco: Midnight Carnival	Sony	–	Knackige Fortsetzung des Geschicklichkeitsspaßes, die Frust mit Charme verwechselt (Test auf Seite 83).	15 €	5

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bomberman Blitz	Hudson	DS	Auf die spaßigen Mehrspieler-Kämpfe reduzierte Download-Fassung von "Bomberman 2".	5 €	7
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Nintendo	DS	Langsam wird's langweilig: Ableger des populären Gehirntrainers, diesmal mit Wortspielen.	8 €	7
Kampf der Giganten: Drachen	Ubisoft	DS	Als "Bronze-Edition" getarnte, kostenpflichtige Schnupperfassung des DS-Drachenduells (siehe M! 12/09).	8 €	6
Little Red Riding Hood's Zombie BBQ	Gammick Ent.	DS	Schräge Dauerballerei mit Retro-Charme und etwas schwammiger Steuerung (Test auf Seite 85).	8 €	6
Nintendo Touch Golf	Nintendo	DS	Inhaltlich abgespeckte, aber ansonsten spielenswerte Variante des gelungenen Touchscreen-Golfs.	8 €	6
Sudoku	Electronic Arts	–	Und noch eine ordentliche Umsetzung der Zahlenknobelei, diesmal mit viel Inhalt fürs Geld.	2 €	6
Spieleklassiker für zwischendurch	Nintendo	DS	Gute Karten- oder Familienspiele – kauft besser gleich das ganze "42 Spieleklassiker"-Modul.	je 5 €	5

Neuerscheinungen vom 17.10. bis zum 13.11.

aufgepAPPLEt

Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch

Real Racing

iPhone **Rennspiel**

Startet eine Rennfahrerkarriere und fordert fünf Kontrahenten auf zwölf Strecken rund um den Globus heraus: Ähnlich "Gran Turismo" besteht Ihr Prüfungen, um insgesamt 76 Events zu öffnen. Mit den Preisgeldern kauft Ihr 48 authentische Rennwagen, die in vier Klassen antreten – hier gibt es einiges zu tun! Auf der Rennstrecke erwartet Euch der pure Geschwindigkeitsrausch: Ihr dürft ins Cockpit schalten, das sich quietschend in die Kurven legt. Unter den zahlreichen Steuerungsmodi mit teils virtuellen Elementen sticht die gefühlvolle Sensorsteuerung mit Autobeschleuniger heraus, selbst bei Höchsttempo lassen sich Kurven präzise durchfahren. Zudem dürft Ihr einen variabel einstellbaren Bremsassistenten zuschalten, der vor Kurven einen Gang runterschaltet: Hier findet jeder Pilot die optimale Lenkung! Ihr könnt auch lokale Rennen gegen fünf Freunde veranstalten, außerdem haben die Entwickler Online-Funktionen eingebaut: Ihr vergleicht Eure Leistungen mit denen anderer Spieler in verschiedenen Ligen; Ranglisten & Co. studiert Ihr unter http://realracing.cloudcell.com. Außerdem dürft Ihr die Replays Eurer besten Rennen direkt auf YouTube stellen, sucht dort Beispiele mit den Begriffen "Real Racing iPhone Replay". *oe*



Entwickler **Firemint, Australien**
Hersteller **Firemint**
Preis **3,99 Euro**
8 Spielspaß



iPhone Obwohl nur sechs Wagen über die Piste flitzen, bleibt das Fahrerfeld dicht: Ihr müsst gefühlvoll lenken, um Euch vorbeizuschlängeln!



iPhone Genießt das Rennen in der Cockpit-Perspektive: Jedes Fahrzeug besitzt individuelle Armaturen, die sich dynamisch in die Kurve neigen.

FREE PLAY

Im Spiel wird abkassiert!

Seit der iPhone OS-Version 3.0 können App-Store-Kunden zusätzliche Inhalte innerhalb einer Applikation über ihren iTunes-Store-Account kaufen, das gilt neuerdings auch für kostenlose Software: Diesen Umstand nutzen einige Hersteller, um Euch mit kostenlosen Spielen scharf zu machen und dann für jedes weitere Spielelement einzeln abzukassieren. Vorreiter ist ngmocos Online-Shooter "Eliminate Pro", in dem Ihr nicht nur Waffenupgrades und Levels bezahlt, sondern auch flotte Heilung – wer sich diese nicht leisten will, muss das Handheld beiseite legen und auf Genesung warten. Ebenso gibt es jetzt eine kostenlose Version von "Rolando 2", in der Ihr die Kapitel zwei bis sechs für je 80 Cent freischaltet: Man zahlt nur so viel, wie man spielt – das ergibt Sinn. Jedenfalls solltet Ihr in Zukunft bei Gratisspielen für iPhone auf eingebaute Preisschilder achten!





iPhone In "Eliminate Pro" duelliert Ihr Euch in Online-Arenen (links): Wer die Talente seiner Figur verbessern will, muss mit Credits bezahlen (rechts) – diese kauft man mit echten Euro.

SPIELE MIT INAPP-PURCHASE

NAME	HERSTELLER	Genre
Eliminate Pro	ngmoco	Action
Gravity Sling	Riptide Games	Action
Rolando 2 Chapter 1	ngmoco	Geschick

FIFA 10

iPhone **Sport**

Spielt mit 570 lizenzierten Teams um 20 Turnier- und Pokalmeisterschaften: Auf dem iPhone gelingen flotte Ballwechsel, optisch und akustisch legten die Entwickler jedoch wenig Wert auf Details – das fällt aber nur in den Replays auf. Nach einigen Spielen gewöhnt Ihr Euch an das etwas knifflige Zuspiel, dann protzt Ihr mit überlegten Angriffen aufs Tor. Allerdings macht Euch der nicht fühlbare Analogstick gelegentlich einen Strich durch die Rechnung: Rutscht Ihr aus seinem Touchfeld, bleibt der Spieler stehen. Und selbst kurze Laufpausen wenden das Blatt, weil Ihr den Schwung verliert – es ist nicht leicht, dem Gegner den Ball abzujagen! Zudem solltet Ihr die Feuertasten in den Einstellungen nach unten legen, um nicht versehentlich auf die Home-Taste zu drücken und so das Spiel zu unterbrechen.



iPhone In der riesigen Abenteuerwelt findet Ihr Euch dank der Radarfunktion bestens zurecht.

Entwickler **Electronic Arts, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **7,99 Euro**

7 Spielspaß

Rock Band

iPhone **Musikspiel**

Electronic Arts rockt auf dem iPhone: Ihr spielt 20 wuchtige Tracks von Bands wie Beastie Boys, Motörhead und Blink-182. Dabei greift Ihr wahlweise zu Gitarre, Bass, Schlagzeug und Mikro. Letztendlich drückt Ihr aber jeweils nur Touchtasten auf vier Bahnen, da hätte man sich schon eine dem jeweiligen Instrument ähnlichere Bedienung einfallen lassen können: Statt virtuelle Saiten zu schlagen, drückt Ihr also nur auf Plektren-Symbole – da kommt der Schwung der Vorlage nicht ganz rüber. Allerdings dürft Ihr per Facebook-Anbindung bis zu drei Freunde zu vergnüglichen Online-Konzerten einladen, per Bluetooth lokal spielen und solo auf Welttournee gehen. Über den eingebauten Shop ladet Ihr weitere Stücke in den Speicher, einige sind sogar gratis.



iPhone Schüttelt das iPhone, um den Bonus abzuräumen!

Entwickler **Harmonix, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **5,49 Euro**


7 Spielspaß

iMech

iPhone **Action**

Bis zu acht Spieler steigen in wuchtige Mechs und bekämpfen sich per Wi-Fi oder UMTS online: Mit dem linken Kreis bewegt Ihr den Mech, rechts wird gezielt und geballert – Ihr wählt zwischen Raketen, MG, Flammenwerfer und Laser. Außerdem dürft Ihr in den Arenen Extras sammeln, die Energie und Munitionsvorrat füllen. Für taktische Duelle sind die Roboter zu schwerfällig, aber bei Teamschlachten wird es turbulent: Hier kann man sich auch mal geschickt im Hintergrund halten oder mit anderen Spielern Allianzen schmieden! Per Chat-System dürfen die Spieler einige Standard-Nachrichten austauschen, Ihr spielt wahlweise als Gast oder speichert die Erfolge mit einem Account. Anfänger können im separaten Trainingsmodus üben und Probekämpfe gegen einen KI-Mech absolvieren.



iPhone Nutzt die unterschiedlichen Reichweiten und Feuerraten der Waffen zu Eurem Vorteil.

Entwickler **Flying Dino, USA**
Hersteller **Flying Dino**
Preis **0,79 Euro**


6 Spielspaß

Alive 4-Ever

iPhone **Action**

In dieser Zombie-Ballerei kämpfen bis zu vier Freunde im Team: In 30 Missionen erwehrt Ihr Euch mächtiger Obermotze und verschiedenartiger Untoter, die aus allen Richtungen auf Euch zustürmen. Lauf- und Ballerrichtung lassen sich getrennt steuern, so könnt Ihr Euch auch beim Rückzug verteidigen. Allerdings müsst Ihr auf die toten Winkel unter Euren Daumen achten, wo so mancher Zombie überraschend auftaucht. Zum Glück dürft Ihr die Talente der vier Helden entwickeln, sie mit eroberter Ausrüstung und insgesamt 16 freischaltbaren Waffen bestücken. Denn wer sich den Herausforderungen stellt und z.B. eine Mission innerhalb einer bestimmten Zeit schafft, staubt Extras ab: Bildet mit Euren Freunden ein ausgeglichenes Team und schnappt sie Euch alle!



iPhone Lokale Teamschlachten: Haltet Euch gegenseitig den Rücken frei!

Entwickler **Meridian, Japan**
Hersteller **Meridian**
Preis **2,39 Euro**


7 Spielspaß

TOP-APPS

Musik selbst gemacht

Das iPhone kann nicht nur MP3-Musik zum Besten geben, sondern auch selbst satte Beats produzieren. Das gelingt mit Synthesizer-Software, mit der Ihr Rhythmen und Effekte zu Sequenzen arrangiert und diese zu Songs aneinanderreiht: Die unkomplizierte Variante ist IK Multimedias "Groove Maker", der in sieben Editionen mit eigenen Samples für die Stilrichtungen Techno, House, Club, Trance, Electro, Hip-Hop sowie Drum'n'Bass erhältlich ist.

Wer sich nicht auf vorgegebene Sounds verlassen will, programmiert im "NLOG Synthesizer" mittels zahlreicher Filter eigene Klänge und spielt seine Melodien mit dem virtuellen Keyboard ein – hier ist schon etwas Erfahrung im Umgang mit dem Instrument nötig. Retrofans können auch in der 8-Bit-Variante "NESynth" auf die Tasten hauen, um dem iPhone klassische Videospielmelodien zu entlocken.





iPhone Mit dem "Groove Maker" (links) programmiert Ihr ohne musikalische Vorkenntnisse fette Beats, das Keyboard von "NESynth" (rechts) lässt sich dagegen mit typischen 8-Bit-Klängen belegen.

MUSIKALISCHE APPS

NAME	HERSTELLER	Preis
Groove Maker	IK Multimedia	7,99 Euro
NESynth	newforestar	0,79 Euro
NLOG Synthesizer	Rolf Wöhrmann	3,99 Euro

IMPORT

Von Aliens zu Amazonen

SPIELE • Das ist ungewohnt: Mit "Mario", "Zelda", "Wii Sports" & Co. verdient Nintendo sein Geld derzeit durch 'friedliche Ware' – doch im Februar geht der erste Wii-Titel von Big N an den Start, der mit einem D-Rating (vergleichbar mit unserem 'ab 18') versehen wurde. "Zangeki Reginleiv" schickt Euch als wackere Fantasy-Heldin in Massenschlachten gegen gigantische Götter und ihre Scharen. Gemetzelt wird mit Schwert und Magie (für Fernattacken), bis zu vier Spieler dürfen online zusammen ran. Viel mehr bekannt ist noch nicht, als Entwickler sind aber Sandlot tätig, die bei der "Earth Defense Force"-Serie bewiesen haben, dass sie Action mit B-Film-Flair gut beherrschen.



Wii Mädel gegen Monster – klare Sache, dass der dicke Brocken keine Chance haben wird.

Bayonetta-Luxus als Euro-Import

SPIELE • Die Hexe mit dem Zauberhaar lässt es in ihrem Abenteuer mächtig krachen (siehe Test ab Seite 50), doch das reicht Sega noch nicht: Um Fans von brachialer Fantasy-Action zusätzlich zu verwöhnen, wird eine Special Edition angeboten. Die kommt mit schickem Pappschuber und enthält neben dem Spiel ein Artbook sowie eine Soundtrack-CD, auf der ein halbes Dutzend ausgewählter Stücke enthalten sind. Wer alle Lieder will, greift zur 5-CD-Veröffentlichung aus Japan. Einziger Haken: Die Special Edition gibt es zwar in Europa, aber nicht in Deutschland – Interessenten bestellen deshalb in England, Spanien oder Frankreich.

10 IMPORTANT IMPORTS



Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Final Fantasy XIII	Square Enix	PS3	60 €	Japan	17. Dezember
Guitar Hero: Van Halen	Activision	PS3/360	50 €	USA	22. Dezember
Luminous Arc 3: Eyes	Marvelous	DS	40 €	Japan	10. Dezember
Minna no Tennis Portable	Sony	PSP	40 €	Japan	3. Dezember
Phantasy Star Portable 2	Sega	PSP	40 €	Japan	3. Dezember
Samurai Spirits Zen	SNK Playmore	360	50 €	Japan	10. Dezember
Sengoku Musou 3	Koei	Wii	50 €	Japan	3. Dezember
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Wii	50 €	USA	8. Dezember
Tales of Graces	Namco-Bandai	Wii	50 €	Japan	10. Dezember
Toshinden	Takara	Wii	50 €	Japan	10. Dezember

Das Poster zum nass machen

MERCHANDISE • Erotikspiele sind in Japan bekanntlich eine große Nummer, so steht u.a. demnächst für die PSP "Queen's Blade" (siehe M! 11/09) an. Um die Werbemaschine richtig anzukurbeln, haben sich die Hersteller des PC-Titels "Se-Kirara" ein schlüpfriges Gimmick einfallen lassen: Das schicke Poster mit Hauptfigur Izumi-Chan ist nämlich wasserresistent. Und noch viel besser: Lasst Ihr warmes Nass über das Motiv laufen, lösen sich BH und Höschen magisch auf, bis das Mädel (fast) im Eva-Kostüm zu begutachten ist.

Monsterkissen zum Knuddeln

MERCHANDISE • Capcoms "Monster Hunter"-Serie ist in Fernost seit Jahren ein Riesenhit, deshalb darf allerlei lustiger Krimskrams für Fans in den Läden nicht fehlen. Als jüngsten Neuzugang können müde Jäger ein Kissen kaufen, das dem Furu-Furu-Monster nachempfunden wurde. 105 cm lang, 28 cm dick und mit praktischer Maulöffnung, um etwas darin zu verstauen: Das röhrenförmige Vieh ist ein Allroundtalent.

Jetzt schlägt's dreizehn!



SOUNDTRACK • Dass zum Edelrollenspiel "Final Fantasy XIII" ein Soundtrack erscheint, ist selbstverständlich. Allerdings wird er erst ab Ende Januar erhältlich sein. Auf vier CDs lauscht Ihr den symphonischen Klängen, wahlweise in der Standard-Edition oder in der Luxusausführung für etwa 35 Euro: Die erscheint in einer stilvollen Verpackung und enthält als Bonus eine Drama-CD, auf der das erste Kapitel des Online-Hörspiels "Episode Zero Promise" enthalten ist.

IMPORT-TICKER »

+++ PSP-Preiskampf: Namco-Bandai hat in Japan den Titel "Ridge Racer Accelerated" registrieren lassen – für welche Plattform der mögliche neue Teil entwickelt wird, ist noch nicht bekannt. +++ Trilogie-Abschluss: Das DS-Remake der sechsten "Dragon Quest"-Episode hat endlich einen Nippon-Termin, am 28. Januar ist es so weit – wird werden wohl noch länger darauf warten müssen. +++ Prügel-Power: Das großartige 2D-Beat'em-Up "BlazBlue" landet auf der PSP: Die "Portable"-Umsetzung erscheint Ende Februar in Japan. +++

Sin and Punishment 2

Wii Action



Wii Hommage? Die erste Stage erinnert an die Pseudo-3D-Levels aus "Contra".



Wii Lahme Nummer: Links oben düst die Spielfigur ins Bild – dass hier zwei M!-Redakteure zocken, seht Ihr nur am zweiten Fadenkreuz.

"Sin and Punishment" – Sünde und Bestrafung. Was sich eher nach einem Werk von Friedrich Nietzsche denn nach einem Ballerspiel anhört, war im Jahr 2000 Treasures fulminanter Beitrag zum N64-Line-up. Die für damalige Zeiten explosiv in Szene gesetzte Neuinterpretation des "Space Harrier"-Spielprinzips begeisterte nicht nur MAN!AC-Tester Olli. Leider kamen damals zu wenige Spieler in den Genuss des japanischen Railshooters, "Sin and Punishment: Successor of the Earth" – wie die volle Übersetzung des Nippon-Titels "Tsumi to Batsu: Hoshi no Keishousha" lautet – verließ sein Geburtsland Japan erst im Wii-Zeitalter; seit zwei Jahren ist das Polygonspektakel für 12 Euro auch in Europa erhältlich – Virtual Console sei Dank.

Ende Oktober erschien der lang ersehnte zweite Teil in Fernost, wieder exklusiv für eine Nintendo-Konsole. Am Spielprinzip hat sich kaum etwas geändert: Erneut düst Euer Charakter auf festen Bahnen durch ein alternatives 3D-Japan der Zukunft, wieder dürft Ihr Euch zwar innerhalb des Bildausschnittes frei bewegen, dies hat jedoch keinerlei Auswirkungen auf den Weg, den die Spielfigur nimmt. Acht Levels lang oder gut vier Stunden seid Ihr damit beschäftigt, Kanonenfutter vom Himmel zu putzen, Projektilen auszuweichen und dicken Endgegnern Paroli zu bieten. Euer bester Freund wird schnell die Ausweichrolle, während der Ihr nicht getroffen werdet – denn schon auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe ist der Otto-Normalspieler gut bedient.

Im Gegensatz zum Vorgänger stehen Euch nun zwei Ausweichdimensionen zur Verfügung – dank Jetpack bzw. Hoverboard habt Ihr die Lufthoheit und könnt genau an dem Ort des Bildschirms verharren, der gerade nicht mit gegnerischen Schüssen eingedeckt wird. Kommt Euch ein Schuft zu nahe, schickt Ihr ihn per Nahkampfattacke in die ewigen Jagdgründe. Erfreulich unterschiedlich sind die Waffensets der beiden wählbaren Spielfiguren – entscheidet Euch für volle Superschuss-Power oder Mehrfach-Lock-on-Funktion.

Die fehlende englische Sprachausgabe (war im Modul-Vorgänger enthalten!) wundert uns – deshalb bekommt Ihr nur wenig Story mit. Dafür sind die Bossfights noch verrückter: Freut Euch z.B. auf einen Brocken, der Euren Bildschirm mit "Tetris"-Blöcken zukleistert.

Die Steuerung geht dank Remote-Zeigerfunktion kinderleicht von der Hand – lasst die Finger vom Classic-Controller! Auch optisch ist "Sin and Punishment 2" ein Kleinod: Die Hintergründe sind malerisch, das Gegnerdesign cool und die Levels so detailliert wie vielgestaltig. *ms*

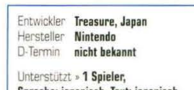
Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Wii Reflektor: Via Schwert schickt Ihr dicke Projektile zu aufgeschalteten Feinden.

QUALITÄTSSIEGEL!

Vor über 15 Jahren verließ ein kleines Grüppchen ambitionierter Programmierer die Konami-Kinderstube und gründete das Softwarehaus Treasure. Seit dieser Zeit steht der japanische Entwickler für hochkarätige Titel – vor allem im Action- und Shoot'em-Up-Sektor. "Ikaruga", "Gunstar Heroes", "Radiant Silvergun", die "Bangai-O"-Serie und nicht zuletzt der erste Teil von "Sin and Punishment" stehen für ausgefeilten, anspruchsvollen Ballerspaß. Auch für große Publisher lieferte Treasure kleine Meisterwerke ab: "Wario World" verzückte die GameCube-Gemeinde, das in Koproduktion mit Sega entstandene "Astro Boy: Omega Factor" veranstaltete auf dem GBA ein Feuerwerk. Wusstet Ihr, dass auch das geniale "Gradius V" (PS2) von Treasure entwickelt wurde?





Entwickler **Treasure, Japan**
Hersteller **Nintendo**
D-Termin **nicht bekannt**

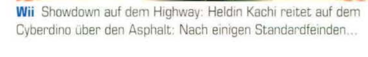
Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: japanisch**

» 8 Levels mit je mehreren Bosskämpfen
» 2 Charaktere mit verschiedenen Waffensets
» schwach: Zweispieler-Modus = Solo-Variante plus zweites Fadenkreuz

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	84
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Treasure hat es einfach drauf: kurze, aber effektvolle Dauerknallerei mit perfekter Steuerung und schweißtreibenden Bossfights.



Wii Showdown auf dem Highway: Heldin Kachi reitet auf dem Cyberdino über den Asphalt: Nach einigen Standardfeinden...

Wii ...rückt dieses Säbelzahnmonster aus. Bringt es mit einem aufgeladenen Schuss ins Straucheln, sonst schnappt es zu.

Nostalgia

DS Rollenspiel 



DS Bei der Navigation durch das nicht allzu verzweigte Tokio hilft die Karte.



DS Die rundenbasierten Zufallskämpfe laufen so schnell ab, dass sie nur selten auf die Nerven gehen.



DS Klassische Rollenverteilung (von links): der schnelle Schütze, die sanfte Heilerin, der starke Held und die feurige Zauberin.

Selten war ein Spiel treffender benannt als "Nostalgia": Von der ersten bis zur letzten Minute fühlt sich das Abenteuer um Eddie Brown und seine mutige Truppe an wie ein klassischer Titel aus den goldenen RPG-Zeiten der späten 90er-Jahre. Kein Wunder, trug Director Naoki Morita das grundlegende Konzept doch schon seit 1996 mit sich herum. "Nostalgia" verzichtet auf die üblichen Fantasy-Klischees und lockt mit einem Setting im 19. Jahrhundert: Von London ausgehend reist Ihr per Luftschiff quer durch die Welt nach Kairo, St. Petersburg, Delhi oder ins ferne Tokio und erforscht die Pyramiden, den Berg Ararat oder den Turm von Babylon, um ein uraltes Komplott aufzudecken. Das rundenbasierte Kampfsystem und die Charakterentwicklung über einen Skill-Tree folgen klassischen Regeln. "Nostalgia" verzichtet auf unnötig komplexe Spielsysteme im Namen der Pseudo-Innovation. Es erfreut Euch dafür im Gegenzug von Anfang an mit Eurem eigenen Luftschiff, das Ihr wie einen separaten Charakter ausrüsten könnt.

Dungeon-Erforschung und Kämpfe gehen flott von der Hand. "Nostalgia" ist grafisch nicht so üppig wie manch anderes Matrix-Rollenspiel, gleicht das aber im Gegenzug mit jeder Menge spielerischer Dynamik aus. Leider fiel der Schwierigkeitsgrad ziemlich niedrig aus, insbesondere die Bosse gehen arg schnell in die Knie, wenn man seine Talente nur halbwegs clever einzusetzen versteht. Dafür überzeugt der Rest des Spiels: Wer die guten, alten Rollenspiele der 32-Bit-Ära vermisst, darf hier eine enorm unterhaltsame Zeitreise antreten. *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

Entwickler **Matrix / RED, Japan**
Hersteller **Ignition**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» herrliches Old-School-Gefühl
» flotte Luftschiffkämpfe
» recht einfach

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	79
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Sympathische Helden, originelles Setting, grundsolide Spielbarkeit: eine willkommene RPG-Erinnerung an alte Zeiten.

Atelier Annie: Alchemists of Sera Island

DS Rollenspiel 



Annie ist vermutlich das faulste Mädchen der Welt – am liebsten schläft sie und träumt von einer feinen Hochzeit. Ihre Familie hat genug davon und schickt sie nach Sera Island zur Alchemieschule. Auch wenn sie anfangs unwillig ist, ändert sich das bald: Denn der König ruft einen dreijährigen Wettbewerb aus, bei dem der Sieger einen Batzen Geld und die Hand des Sohnes oder der Tochter des Königshauses bekommt...

Gusts "Atelier"-Serie ist dank drei Episoden des auch hier erschienenen Ablegers "Atelier Iris" für westliche Spieler kein unbeschriebenes Blatt mehr, trotzdem wird "Atelier Annie" viele "Iris"-Veteranen überraschen. Denn waren die PS2-Ableger relativ klassische Rollenspiele mit Alchemie-Elementen, liegt der Fokus hier auf dem Zusammenköcheln verschiedenster Gegenstände und weniger auf klassischem Abenteuer.

Annie erledigt sowohl die Aufgaben der Hauptstory als auch individuelle Wünsche der Inselbewohner. Das läuft meistens darauf hinaus, dass sie in der Wildnis die nötigen Zutaten sammelt und dann in ihrer Werkstatt zu den gewünschten Ergebnissen vermengt. Dabei kommt es natürlich auch zu Monsterkämpfen, die rundenbasiert ausgetragen werden. Bei vielen Aufgaben steht Ihr unter Zeitdruck – je nachdem, wie Ihr Euch schlagt, verändert sich die Endsequenz. *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

DS Die rundenbasierten Kämpfe finden ähnlich wie in klassischen Strategie-RPGs in einem in Felder unterteilten Kampfbildschirm statt.



DS Nehmt Ihr die Aufträge der Bevölkerung an, steigert das Euren guten Ruf.

Entwickler **Gust, Japan**
Hersteller **Nippon Ichi**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» knuffige Zeichentrickgrafik
» komplexes Alchemie-System
» viele verschiedene Endsequenzen

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	75
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Witziges RPG mit starkem Fokus auf Item-Erschaffung per Alchemie – eine willkommene Abwechslung im Abenteuer-Alltag.



Nintendo DS • Sony PSP • iPhone & iPod
€ 3,50
AUSGABE 15
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75
CyberMedia
MOBILE GAMER
MARIO & LUIGI
ABENTEUER BOWSER
Tipps: So besiegt Ihr die schweren Bosse
Test: Bestwertung für das irrwitzige Action-Rollenspiel
2 XXL POSTER
NEU
TEST-OFFENSIVE
» GAMER
68 Spiele auf Pixel & Polygon geprüft
» FAMILIE
22 Titel zum Lernen, Leben und Lachen
» DOWNLOAD
24 Schnäppchen aus dem Online-Shop
ZELDA: SPIRIT TRACKS
Exklusives Abenteuer-Tagebuch über die Erlebnisse des Lokführers Link - unser DS-Highlight des Jahres!
MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
Faszinierender Neubeginn der Kult-Serie: Fantasy-Abenteuer trifft auf Knobelspiel
DER GROSSE DOWNLOAD RATGEBER
Schluss mit Modul & UMD: Vorteile und Fallen der Online-Welten von PSP, DSi & iPhone

MINORU KIDOOKA

In 20 Jahren hat Kidooka-san aus dem japanischen 8-Bit-Zulieferer Arc System Works einen der besten Beat'em-Up-Entwickler der Welt gemacht. Wir trafen ihn in München und sprachen über Prügelspiele, Lizenztitel und neue Geschäftsmodelle. Unser Japan-Korrespondent Jan Königsfeld schließlich besuchte ihn und sein Team in Yokohama.

M! Games: Sie sind Begründer und Präsident von Arc System Works. Wie sah Ihr Werdegang aus?

Minoru Kidooka: Gleich nach der Schule ging ich zu Sega. Nach einiger Zeit habe ich mich dann mit einem Kollegen selbstständig gemacht, um Famicom-Spiele zu entwickeln – dafür brauchte man damals nur zwei bis drei Leute. Aber diese Firma wollte nicht so recht laufen, woraufhin ich eine neue gründete: Arc System. Während der ersten fünf Jahre haben wir uns auf die Entwicklung für andere Firmen spezialisiert. So fing das Ganze an...

Für welche großen Entwickler und an welchen Spielen arbeiteten Sie während dieser Zeit?

Wir haben für Namco, Sega und Bandai Spiele entwickelt. Wir arbeiteten z.B. an einigen "Sonic"-2D-Spielen und an einem "Sailor Moon"-Beat'em-Up für Bandai. Für Namco haben wir u.a. die NES-Portierung des Arcade-Rennspiels "Final Lap" übernommen. In diesen ersten fünf bis sechs Jahren haben wir an über 100 Spielen gearbeitet.

"Guilty Gear" war dann der erste große Arc-System-Erfolg. Es hat eine richtige Welle losgetreten – waren Sie von den üblichen Beat'em-Ups gelangweilt?

Mal davon abgesehen, ob "Guilty Gear" wirklich einen neuen Beat'em-Up-Stil verkörpert, haben Daisuke Ishiwatari und seine Jungs einfach das Spiel erschaffen, das sie selbst spielen wollten. Sie sind alle beinharte Prügelspiel-Fans, haben sich an 3D- und 2D-Ideen versucht und schließlich ist "Guilty Gear" entstanden.

Wie wichtig ist "Guilty Gear"-Mastermind Daisuke Ishiwatari für Arc System? Welche Freiheiten besitzt er?

Oh, er ist sehr frei. Eigentlich macht er nur das, wozu er gerade Lust hat (lacht). Aktuell z.B. komponiert er nur Musik. Aber es hat den Anschein, als hecke er etwas aus. Schließlich ist er Teil unseres Project Teams, er muss also eigentlich an etwas arbeiten – was das aber ist, unterliegt nicht wirklich meiner Kontrolle.

Und wie geht es mit der "Guilty Gear"-Serie selbst weiter? Sega ist doch an den Rechten beteiligt...

Ja, aber Sega interessiert sich nicht dafür. Wenn wir sagen, wir möchten einen neuen Titel machen, dann sagen sie ja. Wir haben uns aus freien Stücken entschieden, diese Serie etwas ruhen zu lassen und mit "BlazBlue" eine neue Marke zu erschaffen. Ich kann aber verraten, dass "Guilty Gear Accent Core Plus" demnächst in Europa für PS2 und PSP erscheinen wird. Wir denken auch über die Wii-Version nach, müssen aber noch die Marketing-Leute vor Ort fragen, ob sich das finanziell lohnen kann. Außerdem ist für nächstes Jahr etwas richtig Neues mit der Reihe geplant, wir haben da ein paar Projekte am Laufen – mehr wird aber nicht verraten. Außerdem hört die 3D-Action-Episode nicht umsonst auf den Namen "Ouverture" – also muss da etwas nachkommen...

2009 ist das Beat'em-Up-Genre so stark und beliebt wie lange nicht. Woher rührt diese neue Lust am Prügelspiel?

Bei uns in Japan waren 2D-Hardcore-Prügler eigentlich durchwegs beliebt – wie man z.B. am Tougeki-Turnier sehen kann. Warum z.B. Capcom irgendwann aufhörte, neue 2D-Beat'em-Ups zu entwickeln, das wissen wir nicht. Aber bei uns und im Speziellen bei "BlazBlue" funktionierte das so: Wir haben mit der Entwicklung von "BlazBlue" begonnen, als die HD-Konsolen auf den Markt kamen. Wir wollten ein 2D-Prügelspiel erschaffen und gleichzeitig die technischen Möglichkeiten ausloten – das Ergebnis ist "BlazBlue".

Für den Europa-Release von "BlazBlue" wurden in der ersten Pressemitteilung neue Kämpfer versprochen. Das würde mich doch sehr wundern...

Nun ja, Sie werden der Erste sein, der das erfährt: Sie haben Recht, es werden keine neuen Charaktere dabei sein. Wir haben darüber nachgedacht – aber es ist zeitlich nicht möglich. Außerdem könntet Ihr dann online nicht gegen Japaner oder Amerikaner antreten. Neue Figuren gibt es erst im nächsten Spiel "Continuum Shift". Dafür sind in Europa 'Unlimited'-Varianten aller zwölf Kämpfer am Start, in den anderen Territorien waren es nur vier.

Verglichen mit anderen Beat'em-Ups steckt richtig viel Story in "BlazBlue" – habt Ihr das bei der Konkurrenz vermisst?

Unser Startpunkt von "BlazBlue" war der: Wir wollten etwas erschaffen, das nicht nur die Prügelprofis anspricht, sondern auch Leute, denen einfach die Figuren gefallen – Comic-, Anime- und Cosplay-Fans zum Beispiel. Wir wollten mit dem Mehr an Story eine breitere Zielgruppe erreichen.

Mich hat bei diesem Spiel vor allem beeindruckt, wie extrem unterschiedlich sich die Charaktere spielen. War das von Anfang an so beabsichtigt?

Ja, denn das war schon ein Markenzeichen von "Guilty Gear". Die Kämpfer sollen schließlich nicht nur unterschiedlich aussehen. Wir wollen, dass die Spieler wirklich ganz andersartige Möglichkeiten haben, "BlazBlue" zu erleben – auch in Anbetracht der verschiedenen Fähigkeiten der User. Deshalb ist es für uns extrem aufwändig, einen neuen Charakter zu erschaffen – weil er sich eben ganz anders als der Rest der Truppe spielen muss.

Also nicht nach dem Capcom-Vorbild: Aus Ryu wird Ken – andere Klamotten an und fertig...

Das haben Sie gesagt (lacht).

Für Sega habt Ihr ein PS2-Beat'em-Up zur Anime-Marke "Fist of the North Star" programmiert. Wie war das, ein Spiel innerhalb eines bestehenden Universums zu erschaffen?

Die "Fist of the North Star"-Thematik, die Charaktere und alles andere passen sehr gut zu einem Prügelspiel; insofern hatten wir einen leichten Start. Gleichzeitig gibt es natürlich Einschränkungen in puncto Kreativität – manche Dinge soll man nicht tun, andere sind gar streng verboten, das ist der schwierige Part bei so einem Lizenzspiel. Dieser Erfolg jedoch ermöglichte es uns, das Beat'em-Up "Sengoku Basara X" für Capcoms "Sengoku Basara"-Marke (Anm. der Red.: "Devil Kings" in Deutschland) zu machen. Da mussten wir mit ähnlichen Einschränkungen leben, weil die Spielwelt schon existiert – aber damit können wir uns arrangieren.



Name: Minoru Kidooka
Alter: 50
Position: Präsident und Gründer von Arc System Works

Softografie:

ab 1999	Guilty Gear-Serie
2006	Fist of the North Star
2007	Battle Fantasia
2007	Sengoku Basara X
2009	BlazBlue: Calamity Trigger



Schnell, schwierig, schön: Guilty Gear (PSone)

»Wir würden gern ein Spiel für eine westliche Marke auf japanische Weise entwickeln.«

"Fist of the North Star" und "Sengoku Basara X" waren feine Spiele - "BlazBlue" ist aber noch zwei Nummern besser. Woher kommt dieser Qualitätssprung?
Auch ich finde die beiden erstgenannten Spiele gelungen. Aber natürlich gab es da einen Auslieferungstermin und ein Budgetlimit - also müssen wir zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Entwicklung die Sache von einem finanziellen, kommerziellen Standpunkt betrachten. Auch die "Guilty Gear"-Marke hat sich aufgrund der vielen Episoden und des kontinuierlichen Entwicklungsprozesses selbst eine Art Korsett geschaffen. Verglichen damit, hatten wir bei "BlazBlue" in jeder Hinsicht totale Freiheit, hinzu kommen die "Guilty Gear"-Erfahrung und Möglichkeiten, die uns die neue Hardware bot. So kamen alle Faktoren zusammen und daraus entstand "BlazBlue". Außerdem übte "Street Fighter IV" mächtig Druck aus - wir wollten dieses Spiel unbedingt überbieten.

Haben Sie eine Ahnung, warum "King of Fighters XII", das sicher ähnlich hohe Ziele hatte, so gründlich gescheitert ist?
Unsere größte Stärke bei Arc System ist, dass wir seit zehn Jahren kontinuierlich an 2D-Prügelspielen arbeiten. So wurden wir immer besser. Du entwickelst ein Spiel, hörst auf das Feedback der Zocker und baust die gewünschten Verbesserungen in den nächsten Titel ein - das ist ein kontinuierlicher Prozess. Bei uns läuft dieser Prozess seit einem Jahrzehnt, bei SNK hingegen gab es diese Lücke (Anm. d. Red: zwischen dem Ende von SNK und der Neugründung als SNK Playmore) - daher können sie wohl nicht auf ihre ganze Erfahrung zurückgreifen.

Wie wichtig ist der Spielhallen-Sektor für Ihre Firma heutzutage?
Leider ist der 'Patient Spielhalle' auch in Japan fast klinisch tot. Wenn jetzt nichts passiert, kann das Ganze bald zusammenbrechen. Der Markt wird jedes Jahr kleiner - das ist schwierig für uns. Ich denke auch, dass aufgrund der heutigen Internetverbindungen und des damit verbundenen Verschwindens des Lag-Problems noch mehr Spieler aus der Spielhalle abwandern und online auf Konsole antreten werden. Über die letzten Jahre hinweg haben wir alle zwölf Monate einen neuen Titel in die Spielhalle gebracht, der dann beim Tougeki-Turnier gespielt wurde. Das war schon fast Routine - aber aus geschäftlicher Sicht werden wir in Zukunft davon abweichen müssen und uns mehr auf die Konsolen konzentrieren. Dennoch wollen wir die Spielhalle weiter versorgen - nicht zuletzt, weil die Spiele dadurch an Qualität gewinnen. Die Arcade-Spieler geben extrem viel Feedback und haben ein sehr gutes Auge für Qualität - diese Aspekte dürfen wir aller finanziellen Schwierigkeiten dieser Sparte zum Trotz nicht vernachlässigen.

Obwohl Arc System verglichen mit anderen Studios recht klein ist, ist der Output enorm. Viele hochkarätige Beat'em-Ups in wenigen Jahren, dazu einige WiiWare-Spiele. Wie schafft Ihr das?
Ganz einfach: Wir arbeiten 24 Stunden pro Tag (lacht) - im Ernst! Momentan sind wir 90 Leute, 80 davon sitzen in der Spieleentwicklung - wir haben also keinen Verwaltungswasserkopf. Außerdem lagern wir arbeitsintensive Tätigkeiten oft aus - kaum ein Spiel wird komplett bei uns im Haus entwickelt. Ich lege großen Wert darauf, dass die Firma nicht mehr weiter wächst - ich bin mit der momentanen Größe sehr zufrieden.

Mir ist aufgefallen, dass bei einigen japanischen Spielen, die von kleineren Studios für große Publisher entwickelt werden, der Zocker gar nicht weiß, wer das Spiel programmiert hat...
Es gibt in der Tat einige sehr bekannte Spiele, an denen wir gearbeitet haben - welche, dürfen wir aber nicht preisgeben. Aber weil wir eben keine riesige Firma sind, können wir nur an einer begrenzten Anzahl von Spielen entwickeln - da kommen uns die Gelegenheiten, mit Third-Party-Publishern zusammenzuarbeiten, gerade recht - das werden wir auch in Zukunft so machen. Gleichzeitig nehmen wir uns die Zeit, eigene Marken zu erschaffen.



Das "BlazBlue"-Update "Continuum Shift" kommt noch diesen Dezember mit zwei neuen Kämpfern in die Spielhalle.

Beim Beat'em-Up "Battle Fantasia" habt Ihr 3D-Grafik verwendet, der Spielablauf im Massengemetzel "Guilty Gear 2: Ouverture" ist auch dreidimensional. Wie schwierig fiel die Umstellung?
Obwohl wir für 2D-Prügelspiele bekannt sind, arbeiten wir bereits lange an 3D-Titeln - seit der PSone-Ära. Wir können das also schon. Auch bei "BlazBlue" ist die Technologie dreidimensional - obwohl die Kämpfer zweidimensional aussehen, sind das eigentlich 3D-Modelle. Die Herausforderung, der sich unsere Entwickler stellen, ist, 2D- und 3D-Technologie miteinander zu kombinieren - dank 3D-Tricks sehen z.B. die Animationen besser aus.

Ist dies das Geheimnis, warum "BlazBlue" so bildhübsch ist?
Nein, das liegt an dem vorhin erwähnten 24-Stunden-Arbeitsprinzip (lacht). Im Ernst - wir gehen so vor: Alle Charaktere von "BlazBlue" werden in 3D erschaffen. Dann folgt die Animation der Figur, ebenfalls in Polygonform. Erst dann malen wir quasi über das 3D-Modell, um es wie eine 2D-Grafik aussehen zu lassen.

In England hat Ihre Firma jüngst eine europäische Niederlassung mit dem Namen Zen United gegründet. Aus welchen Gründen taten Sie diesen Schritt gerade jetzt?
Der Offensichtlichste ist das Schrumpfen des japanischen Spielemarkts - da müssen wir uns natürlich anderweitig umsehen. In den USA arbeiten wir seit gut zwei Jahren mit dem Publisher Aksys zusammen - das hat sich eingespielt und wir haben Zeit, in Europa etwas Neues aufzubauen. Mit "BlazBlue" haben wir außerdem den perfekten Titel für einen Start im Gepäck. Bis jetzt hatten wir für Europa ein Lizenz-Export-Geschäftsmodell und wussten am Ende oft gar nicht, wie viele Einheiten unserer Spiele dort verkauft wurden. Das musste sich ändern - wir möchten erfahren, wann, wie oft und warum sich die Spiele verkaufen.

Wenn westliche Kunden für Arc System immer wichtiger werden, hat das dann Auswirkungen auf den Entwicklungsprozess? Dürfen wir westlichere Spiele von Euch erwarten?
Natürlich ist das Kennenlernen der europäischen Kundenwünsche ein Hauptgrund für das Gründen einer Niederlassung. Aber eines ist klar: Wir werden nicht mit den Mainstream-Produkten der Großen konkurrieren und uns an möglichst fotorealistischen 3D-Spielen versuchen - unsere Stärken liegen anderswo, darauf werden wir uns auch in Zukunft konzentrieren.

Hinken japanische Studios derzeit der West-Konkurrenz hinterher? Manche Ihrer japanischen Kollegen haben das in jüngerer Vergangenheit wiederholt betont...
Da muss man unterscheiden: Ich denke, dass wir weder hinter noch vor der Konkurrenz aus dem Westen liegen, wir sind einfach anders. In puncto Technologie, sprich hochaufgelöste 3D-Grafik, sind aber wir definitiv hintendran. Die Budgets sind hierzulande niedriger als bei den Big Playern in Amerika - leider.

Capcom und Konami tendieren in letzter Zeit dazu, neue Episoden von Traditionsmarken (z.B. "Silent Hill", "Castlevania", "Bionic Commando") an Third-Party-Entwickler aus dem Westen auszulagern. Wie stehen Sie zu so einer Vorgehensweise?
Das ist meiner Meinung nach ein unvermeidlicher Prozess, allein schon wegen der technologischen Lücke, die zwischen Ost und West klafft. Außerdem ist die Ausrichtung oft sehr unterschiedlich: Wenn man ein Produkt global verkaufen möchte, braucht man die Erfahrung in puncto Kundengeschmack eines westlichen Studios. Auch wir können uns so ein Vorgehen vorstellen - allerdings in die andere Richtung: Wir bei Arc System würden gern ein Spiel für eine westliche Marke auf japanische Weise entwickeln.

In den letzten Monaten haben wir den Namen Arc System auf vielen Spielen gelesen: bei WiiWare-Spielen, Virtual-Console-Titeln aber auch z.B. beim PSP-Shoot'em-Up "1945". Wie kommt's?
Manchmal treten wir in Japan nur als Publisher auf, so z.B. bei "1945" - teilweise kaufen wir die Lizenz, Spiele aus dem Westen in Japan zu veröffentlichen. Das ist nicht unser Kerngeschäft, aber wir haben eine Verkaufsabteilung, die will ja beschäftigt werden (lacht). Bei den WiiWare-Titeln sammeln wir einfach Erfahrung in puncto Online-Distribution - es ist ein Lernprozess, der dazu führen soll, dass wir in diesem Bereich nicht hinterherhinken.

Apropos digitale Distribution: Ist der Kunde von heute schon reif für die PSPgo?
Mein persönliches Gefühl sagt mir, dass Sony ein wenig zu früh dran ist. Aber gleichzeitig ist das nun einmal der einfachste Weg, Spiele zu verkaufen. In Japan kauft schon die Mehrheit Spiele oder Musik online ein, z.B. bei Amazon - der Online-Kauf von digitalen Gütern ist also nur ein weiterer, offensichtlicher Schritt. Dieser Weg wird sich durchsetzen - allerdings noch nicht im Moment.

Wie sieht es mit anderer Zukunftsmusik aus? Ihre Prognose für Microsofts 3D-Bewegungserkennung Project Natal?
Ob wir sie für ein Prügelspiel nutzen werden, das steht auf einem anderen Blatt. Die Technologie aber halten wir für äußerst interessant - wir wollen sie kennenlernen und auch nutzen.

Und wie sieht das typische Beat'em-Up in zehn Jahren aus?
Für mich war der gerade vollzogene Sprung zur HD-Auflösung ein entscheidender. Ich kann mir nichts ähnlich Großes in nächster Zeit vorstellen. Natürlich wird es aber Veränderungen beim Entwicklungsprozess geben.

Das Interview führte Matthias Schmid.







Kreatives Chaos: Toshimichi Mori verließ seinen 'aufgeräumten' Arbeitsplatz (links), um M!-Korrespondent Jan zu begrüßen.

Die Debug-Abteilung testet an Spielautom

ZU GAST BEI ARC SYSTEM WORKS

In der Innenstadt von Yokohama liegt – umgeben von Cafés, Restaurants und Geschäften – das Studio von Arc System Works, die Geburtsstätte der Edelprügler "Guilty Gear" und "BlazBlue". "Wegen des ewigen Regens habe ich heute gar keine Lust zu arbeiten", scherzt der trotzdem gut gelaunte Firmen-Präsident Minoru Kidooka zur Begrüßung. Der Eingangsbereich wird von Artworks und Spielen verziert, die den Blick auf die arbeitende Schar verdecken. Kidooka übergibt das Wort an "BlazBlue"-Produzent Toshimichi Mori, der gerade mit einer M! Games in der Hand durch die Tür stapft.

Hinter dem Sichtschutz sitzt die komplette Belegschaft von Arc System Works in einem einzigen Büro – Präsident Kidooka versteckt sich nicht in einem Separee, sondern arbeitet inmitten seines Teams. Auch die PR-Abteilung werkelt Tisch an Tisch mit den Grafik-Designern und Programmierern. Diese Nähe sorgt für ein fast familiäres Arbeitsklima: Niemand spricht den Präsidenten mit dem in Japan üblichen 'Shacho' (zu deutsch: Firmenoberhaupt) an, sondern mit seinem Namen. Lediglich die Tester und Debugger sitzen abseits in einer kleinen Nische an Arcade-Automaten und spielen den ganzen Tag "BlazBlue". Und gerne auch mal länger: Der für die Spielbalance zuständige Mitarbeiter hatte die Nacht im Büro verbracht und wollte sich fürs Foto erst einmal frisch machen. "Ich bin wirklich schlecht in dem Game, aber unsere Debugger spielen auf sehr hohem Niveau", lobt Mori seine Mannschaft.

Das spielerische Niveau ist ihm ebenfalls wichtig, wenn es um Tests seiner Titel geht: "Ein unerfahrener Pilot kann keinen Formel-1-Boliden fahren und demnach nicht erkennen, wie gut das Auto wirklich ist. So verhielt es sich auch mit 'Guilty Gear' und einigen Tests zum Spiel."

Sorgen, dass "BlazBlue" nicht seines Kampfsystems, sondern seiner Grafik wegen gut bewertet wird, macht sich Mori aber nicht: "Der Titel wurde mit dem Gedanken designt, dass auch Leute ohne Beat'em-Up-Erfahrung Gefallen daran finden." Nach "BlazBlue" ist weiterer Spielenachschub von Arc System Works gesichert: Mieko Iwasaki, die Lead-Designerin von "Battle Fantasia", brütet über einem neuen Projekt, über das sie mit uns jedoch noch nicht sprechen darf. Der heimliche Star von Arc System, Designer und Musiker Daisuke Ishiwatari, ist für Musik-Aufnahmen ausgeflogen – für welches Spiel diese Aufnahmen sind, wollte niemand verraten. Zum Abschied riss sich Moris Team noch einmal von den Arbeiten an "BlazBlue: Continuum Shift" (siehe Bild vorige Seite) los, um mehr oder weniger freiwillig für ein Foto (unten) zu posieren. Schließlich kommt nicht jeden Tag ein deutscher Journalist zu Besuch. *jk*



Oben: die Köpfe hinter "Battle Fantasia" – Designerin Mieko Iwasaki und Programmierer Takuro Kayumi.

Links: Gashapon-Automaten am Firmeneingang – natürlich mit "Guilty Gear"-Figuren.



Oben: Diese Herren haben "BlazBlue" designt und programmiert (v.l.n.r.): Ryuji Okamoto, Takumo Iguchi, Toshimichi Mori, Hiroaki Masuzawa und Yuki Kato. Unten: die Empfangshalle des Studios.



TECHNIK

Frag Dr. M!



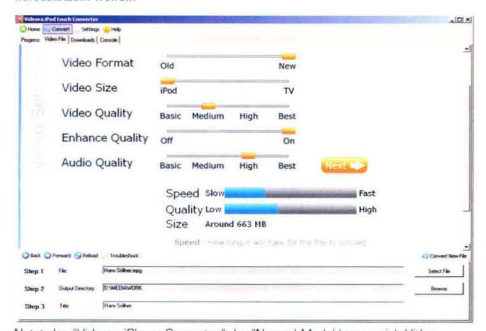
Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

Videos für iPhone

Leider sind die Filme im App Store kostenpflichtig: Gibt es ein kostenloses Tool, mit dem man eigene Videodateien wie AVI oder MPEG für das Gerät umwandeln kann? Wenn's geht, bitte möglichst unkompliziert!

Leander Deppe

Natürlich kennen wir das korrekte Werkzeug, der kostenlose "Videora iPhone Converter" (für Windows und OSX) bringt alle möglichen Videodateien auf Dein Apple-Handheld: Downloade ihn unter www.redkawa.com. Wähle beim ersten Start Dein iPhone-Modell, klick auf den Button 'Convert' und dann drunter auf das Kärtchen 'Video File'. Im großen Fenster wählst Du den 'Normal Mode', dann bestimmst Du in drei Schritten die umzuwandelnde Datei, den Ausgangsordner und den Titel. Anschließend kannst Du mit fünf Balken Auflösung und Qualität variieren, unten verrät eine Statistik den zu erwartenden Speicherbedarf – spiele mit den Einstellungen, wenn der Speicher auf dem iPhone knapp wird. Klick dann auf 'Next' und starte das Umwandeln der Datei. Mit etwas Erfahrung kannst Du später auch den 'Power Mode' nutzen: Hier lassen sich verschiedenste Profile vorprogrammieren, die sich mit Profieinstellungen vielfältig optimieren lassen – dazu sind aber technische Kenntnisse nötig. Somit ist der "Videora iPhone Converter" auch für Profis interessant, die maximale Qualität aus ihrem Gerät herauskitzeln wollen.



Nutzt den "Videora iPhone Converter": Im "Normal Mode' lassen sich Videodateien ohne komplizierte Einstellungen für iPhone und iPod touch umwandeln.



DSi aus Übersee

Kann ich auf einem deutschen Nintendo DSi auch US-DS-Games wie z.B. "Shin Megami Tensei Devil Survivor" spielen? Falls ein US-DS-Game (z.B. "Mario Kart DS") Wi-Fi-Play hat, geht dies auch mit dem deutschen DSi? Und wie verhält es sich mit Download-Inhalten (z.B. die zusätzlichen Missionen für "Professor Layton"), klappt dies auch über den deutschen DSi?

Harald Batz

Spiele auf Modul sind auf dem DSi wie auch bei den Vorgängermodellen international kompatibel: US-Spiele funktionieren problemlos auf einem deutschen Gerät. Auch der Wi-Fi-Modus klappt, je nach Titel und Menüstruktur wirst Du aber unter Umständen deutsche Spieler schwieriger erreichen. Oft gibt es nur einen nationalen und internationalen Verbindungsmodus, aber keine Territorienwahl – nutze den Freundescode! Sämtliche Download-Inhalte sind dagegen regional beschränkt: Zusatzinhalte wie Einzeltitel lassen sich nur mit einem Handheld derselben Region laden und spielen.



Bewegte PS3-Menüs

Seit der Systemsoftware-Version 3.0 unterstützt die PS3 animierte Designs fürs Hauptmenü. Allerdings sind im PSN-Store nur wenige Exemplare erhältlich und zudem meist kostenpflichtig. Gibt es alternative Download-Möglichkeiten oder gar einen Editor?

Mathias Roth

Die animierten Designs findet man im PSN-Store unter 'Andere Downloads' und dann 'Dynamic Themes'. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Designs mit statischen Hintergründen besitzen diese animierte Grafiken und lassen sich nicht mit dem Freeware-Tool von Sony erstellen: Da schwenkt die Kamera um "Motorstorm"-Buggy und "High Velocity"-Bowlingbahn, das macht was her. Wer Dynamic Themes programmieren will, benötigt jedoch ein PS3-Entwicklersystem. Deshalb gibt es auch keine Heimentwickler, die eigene Kreationen liefern: Bis auf Weiteres wirst Du Dynamic Themes nur im PSN-Store finden. Wirf auch einen Blick in die amerikanische Variante!

DR. M! GLOSSAR

AUFLÖSUNG » ...bezeichnet die Abmessungen eines Bildes in Pixeln. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, solltet Ihr beim Umwandeln von Videos die Auflösung Eures Apple-Handhelds wählen, also die Einstellung 'iPod' (480 x 320). Das iPhone spielt Videos bis VGA-Auflösung (640 x 480).

BILDQUALITÄT » Beim "Videora iPhone Converter" variiert die Einstellung 'Video Quality' die Datenrate (Bits pro Sekunde) des Videos. Je mehr Speicherplatz Ihr zur Verfügung stellt, desto schärfer und detailreicher ist das Ergebnis – besonders bei schnellen Szenen.

PROFILEINSTELLUNGEN » Mit Profilen könnt Ihr viele Parameter programmieren, so lassen sich z.B. schwarze Balken am Bildrand vermeiden.

TONQUALITÄT » Wenn Ihr an der Tonqualität spart, wird der Sound kratzig und klirrend. Bei Sprache fallen die Störungen weniger auf als bei Musik.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



Spieleentwicklung mit dem XNA Framework

M! und Games Academy machen ein Spiel – Teil 3

Willkommen zur dritten Folge des XNA-Programmierkurses. In der letzten Ausgabe haben wir zusammen unser Spiel "Destroid" weiterentwickelt und mit einer Player-Grafik ergänzt. In dieser Ausgabe wollen wir einen Hintergrund und die Steuerung unseres Raumschiffs einfügen.

Der Hintergrund

Hierfür brauchen wir eine *Texture2D t2DBackground*-Variable, mit der wir den Hintergrund laden können. Diese aktivieren wir, wie zuvor die Player-Grafik, mit dem Befehl aus **Codekasten 1**, nur dass wir nicht das alte Motiv angeben, sondern "Space" - also unser Bild für den Hintergrund. Anschließend fügen wir in der Stapelverarbeitung vor dem Player die Zeile aus **Codekasten 2** ein. Diese Platzierung ist wichtig, da wir natürlich unser Raumschiff auf dem Background darstellen möchten und nicht darunter. Der erste Parameter ist wie schon bei der Player-Grafik die Textur, die wir anzeigen möchten, der zweite steht für die Position und der dritte bestimmt die Färbung der Grafik.

Wenn wir nun das Projekt starten, sehen wir, dass unsere Player-Grafik nicht mehr auf einem blauen Hintergrund dargestellt wird, sondern auf unserem ausgewählten Weltall-Motiv.



Bei der Steuerung orientieren wir uns am populären "Geometry Wars"-Standard.

Der Player bewegt sich

Aktuell passiert in unserem Spiel noch nicht viel, trotzdem haben wir festgelegt, dass unser Player in jedem Frame in der Mitte des Bildschirms gezeichnet werden soll. Diesen Aspekt wollen wir nun ändern, indem wir den Player mittels des linken Analogsticks steuern. Aus diesem Grund öffnen wir die *Game1.cs*-Datei und gehen in die 'Update Methode'. Diese wird wie die 'Draw Methode' in jedem Frame aufgerufen. Hierbei machen wir nichts anderes, als die beiden Werte *iPlayerPositionY* und *iPlayerPositionX*, die wir zuvor in der 'Draw Methode' für die Positionierung gebraucht haben, zu verändern - abhängig davon, wie der User den Analogstick bewegt.

Als Erstes betrachten wir die Y-Achse: Wenn der Spieler nach oben drückt, bewirken wir, dass das Raumschiff ebenfalls nach oben fliegt. Wird der Analogstick nach unten gedrückt, bewegt sich das Raumschiff in diese Richtung. Das erreichen wir mittels der Zeilen aus **Codekasten 3**.

Wird der Analogstick nach oben bewegt, verringern wir damit die Y-Koordinate der Grafik um 2. Im gegenteiligen Fall erhöhen wir sie um 2. Wenn wir nun das Projekt noch einmal starten, bemerken wir, dass das Raumschiff sich schon in der Y-Achse bewegt, sprich nach oben und unten fliegt. Für die X-Achse wiederholen wir genau das Gleiche. Der einzige Unterschied besteht darin, dass wir nur die horizontale Positionierung prüfen und entsprechend den anderen Platzhalter verändern - **Codekasten 4** zeigt, wie es geht.

Wie wir außerdem in der 'Update Methode' sehen können, hat das XNA Framework automatisch beim Erstellen des Projekts einen Befehl hinzugefügt: Mittels Select-Taste lässt sich die Anwendung beenden.

Wenn wir nun das Spiel mittels des grünen Pfeils starten, können wir unser Raumschiff schon in alle Richtungen bewegen. Es fliegt aktuell noch über den Bildschirm hinaus, ich bin mir aber sicher, dass Ihr dieses Problem mit den neu gewonnenen Erkenntnissen in kurzer Zeit lösen könnt.

1
```
t2DBackground = Content.Load<Texture2D>("Space");
```

2
```
spriteBatch.Draw(t2DBackground, new Vector2(0,0), Color.White);
```

3
```
if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).ThumbSticks.Left.Y > 0)
    {
      iPlayerPositionY -= 2;
    }
else if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).ThumbSticks.Left.Y < 0)
    {
      iPlayerPositionY += 2;
    }
```

4
```
if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).ThumbSticks.Left.X > 0)
    {
      iPlayerPositionX += 2;
    }
else if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).ThumbSticks.Left.X < 0)
    {
      iPlayerPositionX -= 2;
    }
```

SO STEIGT IHR MIT EIN:

Wer an unserem Entwickler-Experiment teilnehmen will, sollte diese Adressen und Links verinnerlichen:

Tools: Die notwendigen Programme für die XNA-Entwicklung könnt Ihr Euch auf http://creators.xna.com herunterladen.

Stand der Dinge: Die aktuellste Fassung unseres Projektes findet Ihr auf der Homepage www.games-academy.de

Ratgeber: Falls Probleme oder Fragen aufkommen, könnt Ihr mit dem Autor der Artikelreihe unter der folgenden E-Mail-Adresse in Kontakt treten: alfred.bigler@serafan.ch.

ALFRED BIGLER



Alfred Bigler ist Student an der Games Academy in Berlin im 3. Semester und gleichzeitig CEO der frisch gegründeten Firma Twisted Bytes.



www.games-academy.de

Frustrierte Sony-Kunden

› Ich hatte mir gleich am 1. Oktober die neue PSPgo gekauft, auch um an den kostenlosen Download-Gutschein für "Gran Turismo" zu gelangen. Man musste sein Konto des PlayStation-Networks auf der PSPgo anmelden und sich ein Hintergrundbild zu "GT" herunterladen, dann würde man nach einigen Tagen den Gutschein per E-Mail erhalten. Ausgerechnet an diesem Tag funktionierte mein WLAN-Netzwerk zu Hause nicht und so stöpselte ich meine PSPgo an den PC (über eine Kabelverbindung am Router angeschlossen), installierte dort die mitgelieferte Software "Media Go" und lud dann über mein PSN-Konto das besagte Hintergrundbild auf die PSPgo. Solch ein Download funktioniert nur, wenn die PSPgo während des Downloads an den PC angeschlossen ist. Die Daten werden dabei nicht auf dem PC gespeichert, sondern direkt auf die PSPgo geleitet.

Als nach zwei Wochen mein Downloadcode immer noch nicht da war, rief ich bei der deutschen Sony-Hotline an. Dort erfuhr ich, dass ich den Gutschein nicht erhalten werde, weil ich das Hintergrundbild nicht über WLAN direkt in die PSPgo geladen habe, sondern über eine PC-Verbindung.

Es gäbe bereits ein paar solcher Fälle, denen man aber allesamt nicht abgeholfen habe. Man sei auch nicht dafür zuständig, das sei aus der Zentrale in England so angewiesen worden. Man könne mir nicht helfen.

Nach meiner Erinnerung hieß es in der Anleitung zum Gutschein lediglich, man müsse sich nur das "GT"-Hintergrundbild auf seine PSPgo herunterladen und man würde den Gutschein erhalten. Einen Hinweis, dass dies unbedingt direkt über eine WLAN-Verbindung geschehen müsse, ist mir nicht in Erinnerung. Abgesehen davon kann ich auch keinen Unterschied erkennen, wenn man den Download über den PC vornimmt, da die PSPgo die ganze Zeit dazu angesteckt bleiben muss und so kein Missbrauch möglich ist.

Ich fühle mich, gelinde gesagt, von Sony mächtig verarscht. Seit Jahren unterstütze ich diese Firma, kaufe mir sämtliche Konsolen gleich am Veröffentlichungstag, wenn sie also am teuersten sind. Ich soll nun "GT" nicht erhalten, weil ich nicht direkt über WLAN, sondern über eine Kabelleitung mit dem Internet verbunden war?

Ich bin, wie ich inzwischen weiß, nicht der Einzige, dem es so ergangen ist. Das Verhalten von Sony empfinde ich als Unverschämtheit und ich fühle mich als treuer Kunde verprellt.

René Rainer Schranz

Sonys PR-Abteilung äußerte sich bis Redaktionsschluss leider nicht auf unsere Anfrage zu Deinem Problem. Ein Anruf beim Kundendienst ergab lediglich, dass Kunden vorab davon in Kenntnis gesetzt worden sein sollen, wie der Download zu erfolgen habe – nämlich via WLAN. Damit steht Sony zwar auf der sicheren Seite, ärgerlich ist Deine Situation dennoch, zumal eine Kulanzregelung für diesen Fall bis dato nicht existiert.

› Nach dem Update der PS3 auf die Version 3.01 spielt meine Konsole keine Games, DVDs oder Ähnliches mehr ab bzw. erkennt diese nicht einmal. Daraufhin habe ich den Kundendienst angerufen und dieser bot an, meine PlayStation für 169 Euro zu reparieren, da Sony nur ein Jahr Garantie bieten würde. Meine PlayStation wird aber im Januar 2010 nun zwei Jahre alt. Ich dachte, das wäre über die gesetzliche Gewährleistungsfrist von zwei Jahren abgedeckt. Dies hat Sony aber verneint.

Nun bin ich ratlos. Könnt Ihr diese Sache in der M! Games veröffentlichen? Vielleicht bewirkt ja öffentlicher Druck bei einer Firma wie Sony mehr als der Anruf einer Privatperson. Kundendienst sieht für mich auf jeden Fall anders aus. Auch in anderen Foren habe ich von Leuten mit den gleichen Problemen gelesen. Es kann nicht sein, dass

Zockerbude des Monats

Jens Bohlmann stürmt die aktuelle Zockerbude des Monats mit unzähligen Spielen aus den letzten 20 Jahren, die er mit etlichen Figuren und Plakaten in Szene setzt.











Neben zahllosen Merchandise-Figuren zu "Final Fantasy" oder "God of War" schindet auch Jens' Spiele- und DVD-Regal mächtig Eindruck.

Der 26-Jährige liebt Zocken, daran lassen seine Fotos keinen Zweifel. Jens spielt nach eigenen Angaben eigentlich alles vom Shooter über Sportspiele bis hin zu Rollenspielen, Strategietiteln und Action-Adventures. Wie das Motiv auf seinem Fernseher unschwer verrät, ist sein derzeitiges Highlight "Uncharted 2".

Doch Videospiele mag Jens schon länger. Im zarten Alter von drei Jahren begann seine Zockerkarriere, schreibt er uns. Was er damals spielte? Das hat Jens leider nicht verraten. Dafür wissen wir, dass er in der Spielhalle schon früh Erfahrungen sammelte. Hat er etwa schon als Dreikäsehoch "Gradius" gespielt? Apropos sammeln: Jens hortet leidenschaftlich Spiele und Figuren und steht dem Download-Trend der Industrie kritisch gegenüber. "Es macht doch Spaß, seine Sammlung zu begutachten. Auch wenn man nicht jeden Tag jedes Spiel zocken kann", sagt er. Bei einer solch üppigen Sammlung gibt es auch genug zu sehen.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

die Privatleute für ein fehlerhaftes Update zahlen müssen.

Christopher Lehmeyer

Sonys Kundendienst verweist hinsichtlich der gesetzlichen Gewährleistungspflicht an den Händler, bei dem die Hardware gekauft wurde. In Fällen wie Deinem weist der Konsolenhersteller die Schuld von sich, da im Falle eines fehlerhaften Updates auch alle anderen PS3-Geräte betroffen sein müssten. Was sagt denn der Händler zu Deinem Problem?

Deutsche Discs geschnitten

› Nach der Veröffentlichung der PS3 wurde bekannt, dass die einzelnen Konsolenversionen (NTSC, NTSC-J, PAL) jeweils ihre eigene Abfrage bezüglich der Kürzung von Spielen haben. Ein japanisches "Resistance" hatte auf einer US-Konsole Bluteffekte, auf einer japanischen nicht. Wie ist es nun mit speziellen deutschen Versionen von Spielen à la "Wolfenstein" oder leicht gekürzten Titeln wie "Mercenaries 2"? Liegt hier bereits auf der Disc eine gekürzte Fassung vor und würde dementsprechend auch auf einer Nicht-PAL Konsole gekürzt abgespielt werden?

Stephan Demirdjian

Auf "Resistance" trifft Deine Beobachtung zu, Spiele wie "Wolfenstein" sind davon jedoch nicht betroffen. Diese liegen auf der deutschen Disc bereits in geschnittener Form vor. Schließlich gelten hierzulande besonders strenge Jugendschutzvorschriften: Unabhängig vom Abspielgerät muss die verpackte Version im Laden hiesigen Bestimmungen genügen. Aus demselben Grund genügte es bei "Wolfenstein" auch nicht, das unlängst aufgetauchte Hakenkreuz per Patch zu entfernen, denn in der regulären Version war es ja dennoch enthalten.

Anstößige Lackierung

› Ich habe "Forza Motorsport 3" gleich am ersten Tag gekauft und finde es auch echt sehr gut. Leider wird das Ganze durch einen Umstand getrübt: Ich habe ein Auto verschönert und den Namen meiner Crew draufgepinselt. Wir nennen uns "Ass Team". Dass der Name im Englischen und Deutschen unterschiedliche Bedeutungen hat, ist mir bewusst und auch beabsichtigt. Aber jetzt ist es so weit gekommen, dass ich noch am selben Abend aus Shop und Auktionshaus gesperrt wurde. Für zwei Wochen! Finde nur ich das etwas übertrieben? Eine Warnung hätte es doch auch getan, denn dann hätte ich's gelassen. Das ist es mir nicht wert, einen blöden Schriftzug auf meinem Auto zu haben. Sind die deutschen und englischen Nutzerbedingungen eigentlich identisch? Ist es also wirklich zutreffend, dass ich schon mit dem deutschen Wort "Ass" gegen die Nutzungsbestimmungen verstoße?

Michael

Die Anfrage bei Microsoft hat ergeben: Die Nutzungsbedingungen für Online-Interaktionen bei "Forza 3" gelten international. Der Hintergrund ist, dass man seine Autos auch international anbieten kann und deshalb entsprechend internationale Regeln gelten müssen. Das hat natürlich auch Konsequenzen auf Worte, die im internationalen Vergleich doppeldeutig sind – wie eben zum Beispiel das deutsche Wort "Ass", das aus eben diesem Grund nicht verwendet werden darf.

BITTE SCHREIBT AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Eine Frage des Geschmacks

› Ich wollte mir an Weihnachten eine Xbox 360 Elite mit 120/250 GB und einen 32/34 Zoll LCD-Fernseher gönnen. Bei einem Freund mit Xbox 360 habe ich die Demos von "Forza 3" und "Need for Speed SHIFT" gespielt und war ein wenig enttäuscht von "Forza", zumal Ihr geschrieben habt, man könne mit Tempo 300 am inneren Rand einer Strecke entlang düsen. Mir ist hingegen die Schwerfälligkeit von Audi R8 und Porsche 911 negativ aufgefallen. Nun tendiere ich eher zu "SHIFT", weil da Fahrgefühl und Steuerung besser waren.

Nun die eigentliche Frage: Nachdem Ihr beide Spiele getestet habt, möchte ich wissen, was Ihr in puncto Fahrgefühl besser findet.

Andi K.

Schwierige Frage, da sich die beiden Titel doch recht unterschiedlich steuern. Die "Forza"-Boliden wirken schwerer und das Spiel ist simulationslastiger als "SHIFT", bietet aber zahlreiche Fahrhilfen für Einsteiger. Unkomplizierter ist aber "SHIFT". Gut sind beide Spiele, doch letztendlich entscheidet in dieser Frage der individuelle Geschmack. Versuche doch, Dir beide Spiele auszuleihen, um Dir einen genaueren Eindruck zu verschaffen.

UPDATES & ERRATA

Update: Der RPG-Spaß "Half Minute Hero" wurde in der letzten Ausgabe noch als US-Import getestet, ohne Aussicht auf eine hiesige Veröffentlichung. Mittlerweile steht jedoch fest: Das PSP-exklusive Spiel kommt im Februar 2010 auch nach Deutschland.

Update: Aufgrund mehrfacher Anfragen ein Nachtrag zur letzten Episode von "Wer hat's erfunden?": Das VCS-Spiel "Journey Escape" erschien 1982, die Automatenversion "Journey" 1983. Beide thematisieren die gleichnamige Band. Weil aber auf dem VCS nur die Melodie zu "Don't Stop Believing" piepst und der eigentliche Spielablauf wenig mit der Band zu tun hat, werteten wir die Version als Vorläufer und entschieden uns für die konsequentere Arcade-Version.

Info-Broschüre gegen Spieleverbot







› "Auch wir Ansbacher sind nun auf der Landkarte der Amokläufe erschienen und wir Jusos hatten viel zu erledigen. Viele sogenannte 'Experten' haben uns als Sündenböcke hingestellt, die alles herunterreden und keine Ahnung von Gewalt in Videospielen haben. (...) Erfreulich war die Erfahrung, dass Eltern und Lehrer, auch vom Gymnasium Carolinum, nach der Tat bei uns nachfragten und mehr über das Thema wissen wollten. (...) Viel zu viele Menschen sind mit diesem jungen Medium noch nie in Kontakt gekommen und die Vergangenheit zeigt uns, dass Berührungsängste oft zu fatalen Fehlentscheidungen führen können. (...) Nochmal ein großes Dankeschön dafür, dass Ihr uns die Adresse des Autors des 'Amok-Briefes' habt zukommen lassen. Der Brief hat sehr viele Leute zum Nachdenken gebracht."

Steffen Brückner, Vorsitzender Jusos Ansbach

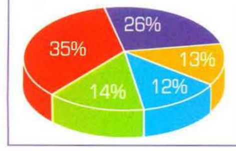
Danke für die Broschüre, den Brief finden interessierte Leser hier: www.maniac.de/amoklauf

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Mit welchem Rennspiel gebt Ihr die nächsten Monate am meisten Gas?

- A Need for Speed SHIFT
- B Colin McRae DiRT 2
- C Forza Motorsport 3
- D Ich warte auf Gran Turismo 5
- D Sonstiges Rennspiel



Weihnachtszeit, Geschenkezeit!

Es weihnachtet sehr: Kurz vor der Heiligabend werden die Wünsche immer größer und der Geldbeutel immer schmaler. Damit Ihr Euch nicht grämt, verlosen wir in Zusammenarbeit mit zahlreichen Herstellern vorrangig Preise, die Ihr entweder nicht oder nur über Umwege kaufen könnt. Wer in den Lostopf wandern möchte, verrät uns, warum ausgerechnet ihr/ihm das Christkind hold sein soll.

Schickt Eure Adresse und drei Preiswünsche (ggf. mit Angabe des Wunschsystems) an:
Cybermedia Verlag GmbH
Kennwort: Weihnacht
Wallbergstr. 10
86415 Mering
Einsendeschluss ist der 4. Januar 2010.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Warner Interactive

3x "LEGO Rock Band"-Paket bestehend aus Spiel für PS3 oder 360, Schlüsselanhänger, T-Shirt
3x "Scribblenauts"-Paket bestehend aus Spiel für DS, Mütze (wie der Hauptcharakter sie trägt), Schreibblock und DS-Spiel "Touchmaster"





Sony

1x "EyePet" mit Kamera und T-Shirt
1x "Uncharted 2 Presskit" inkl. "Uncharted 2"-Spiel, 1x Polo-Shirt und 1x Survival-Rucksack







Activision

1x lebensgroße Figur "Call of Duty: Modern Warfare 2" (inkl. Waffe, nicht auf dem Bild zu sehen)
1x Prestige Edition von "Call of Duty: Modern Warfare 2" inkl. Nachtsichtgerät (für PS3)
1x Hardened Edition "Call of Duty: Modern Warfare 2" (360)
2x "Call of Duty: Modern Warfare 2" (PS3 / 360)

Wichtig: Legt für diesen Preis eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweise 'ab 18' erforderlich ist.



Electronic Arts

1x Nintendo Wii mit exklusivem "Bastian Schweinsteiger"-Airbrush (Einzelstück), "FIFA 10" für Wii, EA-Sports-Kühlschrank und FIFA-Trikot

Kingplayer.de

1x Yoshi-Plüschfigur (ca. 50 cm hoch),
2x Super Mario Bros. Wandgrafik (mehrfach wieder verwendbare Vinyl-Aufkleber)
1x Donkey Kong Wandgrafik



Koch Media

2x Figuren-Set "King of Fighters" (4 Stück)
2x "Risen"-Figur





Ubisoft

2x "Assassin's Creed II"-Set bestehend aus Kapuzenpullover, T-Shirt, Deko-Buch, Gürtel und Maske
1x "Assassin's Creed II"-Kunstdruck auf Leinwand
2x "Rabbids go Home"-Set bestehend aus zwei Masken (Sauerstoffmasken-und Schlüpfer-Motiv), Flummi, Kugelschreiber, T-Shirt, A3-Kalender und "Rabbids go Home"-Spiel (Wii oder DS)





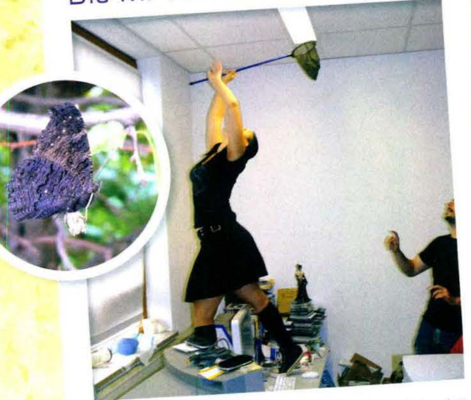
Namco-Bandai

2x "Tekken 6"-Limited-Edition (PS3 / 360)
5x "Tekken 6" (PS3 / 360) plus T-Shirt

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Die M!-Tierretter



November Der kühle Herbstwind trieb uns doch glatt dieses Tagpfauenauge in die wohlig-warmen (stickig-muffigen) Redaktionsräume. Glücklicherweise war rasch eine adrette Fängerin zur Stelle, die Ulrichs Chaos-Schreibtisch erklomm und den verirrten Flattermann mit einem Kescher einfing. Bleibt die Frage, warum Matthias das benutzte Fangnetz in seinem Kofferraum hatte – der letzten Angelausflug unseres Redaktionsvegetariers war sicher nicht der Grund...

Schweinegrippe-Alarm

November



Die Schweine... pardon... neue Grippe geht um und rafft die Menschheit dahin. Laut Deutschlands führender Tageszeitung sind Zillionen Deutsche erkrankt und noch mehr daran gestorben. Medienhörig wie wir sind, packte uns die Panik: Olli und Ulrich flitzten im Schweinsgalopp zur Impfung, Michael und Praktikant Sebastian zogen die Abhärtung durch Infektion vor. Matthias und Philip? Die leben. Noch.



Oliver Schultes



Ulrich Steppberger

*ERKRANKT

Michael Herde

*GESUND

Philip Ulc





Sebastian Erfurth

*GESUND

Matthias Schmid

Touché, Monsieur Schafer

September

"Brütal Legend" hin oder her: Tim Schafer bleibt der Meister im verbalen Beleidigungsduell. In bester "Monkey Island"-Manier konterte er Max' kritische Bemerkung beim Begutachten des Interview-Fotos: "Ich seh' irgendwie bekifft aus" mit einem knallharten: "Du BIST irgendwie bekifft!". Völlig baff vergaß Max daraufhin die einzigen passenden Antworten ("Wie passend, Du kämpfst wie eine Kuh!" bzw. "Ach ja?") und gelobte feierlich, endlich an seiner eigenwilligen Englisch-Aussprache zu arbeiten, auf dass er fürderhin einen nüchterneren Eindruck mache!



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



PSP – bei diesen drei Buchstaben denkt jeder Videospieler an die 'PlayStation Portable'. Anderswo stehen die drei Buchstaben für die Muschelvergiftung 'Paralytic Shellfish Poisoning' oder die südamerikanische Partei 'Partido Socialista Popular'. Außerdem im Programm hätten wir die Grafiksoftware 'Paint Shop Pro' und die 'Polizei-Selbstlade-Pistole' von Heckler & Koch.

Drachenstarkes Paket

3. November

Zum Glück besteht das Chefredakteurs-Leben nicht nur aus dem Redigieren von Artikeln, dem Organisieren von Themen, dem Streiten mit PR-Managern ("Euer Spiel hat keine höhere Wertung verdient, basta!") und dem Drangsalieren der Redakteure ("Wann ist denn endlich Artikel XY fertig?!"). Denn ab und an flattert eine nette Überraschung ins Büro – so wie das personalisierte "Dragon Age"-Buch von Entwickler BioWare, das neben einer ledernen Landkarte auch Grußworte aus dem Studio enthält. Danke!



MANIAC.de



cooking Website

M!GAMES IM INTERNET

M!

TURBO D3

CyberMedia

Wizball

M! blickt hinter die Kulissen des ungewöhnlichsten Shoot'em-Ups der C64-Ära.

System:	C64
Hersteller:	Ocean
Jahr:	1987

Sensible Software war alles andere als vernünftig (was die korrekte Übersetzung des Wortes 'sensible' wäre), sondern schuf eine ganze Reihe von schrägen Spielen für C64 und Amiga. "Wizball", die älteste Entwicklung des Teams, hat sich bis heute den Status eines Klassikers erhalten. Im Grunde ist das Spiel ein horizontal scrollendes Shoot'em-Up, das aber im ureigenen Sensi-Stil mit vielen innovativen Einfällen veredelt wurde. Zu Beginn hüpft Ihr als Ball in der Landschaft herum, bevor Ihr Euch durch das Aktivieren der von zerstörten Gegnern hinterlassenen Power-Ups stabilisiert. Dann erkundet Ihr die Umgebung und benutzt einen fliegenden Begleiter namens 'Catellite', um Farbtropfen zu sammeln und zu mischen, damit die acht Levels wieder bunt werden.

"Alle unsere Spiele entstanden auf dieselbe Weise", erinnert sich Designer Jon Hare. "Wir bastelten großartige Spielmechaniken, gute Gegnerintelligenz und eine ordentliche Levelstruktur. Der Spielverlauf kam dann irgendwie von alleine dazu." Bei "Wizball" stammte laut Jon die Inspiration aus den Spielhallen: "'Wizball' fing als Shooter nach 'Nemesis'-Art an, was an den Feindeswellen offensichtlich war, entwickelte sich dann aber sehr organisch weiter. Es war nicht alles vorab fest geplant wie bei heutigen Spielen."

Jon erinnert sich, wie er und sein Partner Chris Yates anfangs an der Steuerung und den Power-Ups arbeiteten: "Chris spielte mit einem 'hüpfenden' Kontrollsystem herum. Wir dachten, dass es die Einzigartigkeit unseres Spiels betonen würde. Power-Ups waren damals Standard, und Beweglichkeit sowie Schusskraft gehörten anfangs zu den Notwendigkeiten. Das Hüpfen war eine interessante Sache als Ausgangspunkt, zu dem Spieler zurückgesetzt wurden, wenn sie schlecht spielten."

Während Chris Steuerung und Waffen bearbeitete, kam Jon beim Entwerfen der Levels schnell auf die Idee, sie nach und nach einzufärben – und führte damit "Wizballs" prägendste Ingredienz ein. "Ich wollte einen großen Abschnitt in einer 'Wizhöhle', um dort das Farbmischen auszuführen. Aber Chris hatte mit einer kontrollierbaren Satellitenwaffe namens 'Catellite' (bzw. 'Katzelit') herumgespielt", sagt er. "Die Färbe-Idee entwickelte sich, weil die Katze sich prima als Farbeinsammler eignete. Die Tropfen wurden dann in die Levels eingebaut, so ähnlich wie die Menschen bei 'Defender'."



Jon zur fliegenden Hilfe Catellite: "Die Inspiration dafür war Chris' Katze namens Nifta – sie schwänzelte ständig um uns herum, als wir die Spiele schrieben."

Bunt ist das Zaubererleben

Um die Angelegenheit zu vereinfachen, entschied sich das Duo, nur eine Farbe pro Umgebung tropfen zu lassen, was zu der ungewohnten Levelstruktur führte. Statt ein lineares Vorgehen vorzuschreiben, sind bei "Wizball" jederzeit drei belebte Levels freigeschaltet. Jeder davon hat Ein- und Ausgänge, über die andere Ebenen erreicht werden können. "Wir hatten auf jeden Fall vor, den gängigen Level-Ablauf aufzubrechen", sagt Jon. "Aber der wahre Grund für die drei Ebenen war die Farbmischung. Wir mussten sicherstellen, dass immer ein 'roter', 'grüner' und 'blauer' Level erreichbar war, damit man





Was seine Grafikkünste angeht, ist Jon am stolzesten auf die "Wizball"-Hintergründe: "Mein Lieblingslevel ist der letzte – es war das erste Mal, dass ich versucht habe, auf einem Computer Glas zu zeichnen."

stets die notwendige Farbe sammeln konnte." Außerdem war es eine witzige Idee: "Die Levels und das Farbmischen ergaben eine gute Fortschrittsmechanik und erlaubten es uns, Gegner mal etwas Neues nach ihrem Ableben fallen zu lassen. Es passte sinnvoll zusammen, was gute Designideen am Ende meistens tun."

Weitere Zutaten dienten der Feinpolitur: Ein Bonusabschnitt mit unerbittlichen Gegnerwellen sorgte für Abwechslung und bot die Chance, ein Bonusleben zu sammeln; die Farbmisch-Animation im Labor gönnte Spielern eine kurze Verschnaufpause. Und jeder, der Zeit vergeudete, statt Topfen zu sammeln, musste sich mit einem 'Schmutzangriff' herumschlagen – einer Horde von fiesen und aggressiven 'Polizei'-Feinden, die ihr Bestes taten, um den Wizball zu zerstören.

"Wizball" wurde mit Lobeshymnen überschüttet und gilt bis heute als eines der besten C64-Spiele. Jon hält es für "eines der rundum gelungensten Spiele, die Sensible Software gemacht hat" und fügt hinzu, dass nur eine Idee weggelassen wurde: das Sammeln von Farbtropfen in Höhlen. Die Wizball-wächst-ein-Körper-und-er-geht-auf-Erkundungstour-Spielmechanik bildete später die Basis des schrägen Nachfolgers "Wizkid" auf dem Amiga.

Was "Wizball" angeht, für Jon hat es die Zeit schadlos überstanden: "Ich liebe 'Wizball' – es ist einfach unser bestes C64-Spiel. Ich habe in meiner Karriere nur drei Klassiker geschaffen: 'Sensible Soccer', 'Cannon Fodder' und 'Wizball'. Andere Spiele waren sehr gut, aber sie erreichten nicht dieselbe Klasse." *gr/us*





STECKBRIEF

Name: Jon Hare
Alter: 43
Damals: Mitgründer von Sensible Software
Heute: Head of Publishing bei Jagex

DER TON MACHT DIE MUSIK

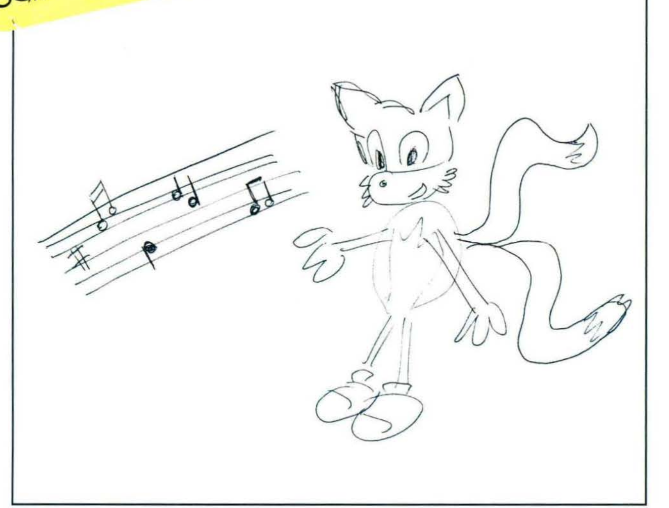
Der "Wizball"-Soundtrack von Martin Galway passte nahtlos zum Abenteuer und stand dem Rest qualitativ nicht nach. "Das Spiel hatte ein trippiges, abgehobenes Feeling – das wollten wir auch in der Musik einfangen", wie er sich erinnert. Obwohl er vom Vangelis-Album "China" inspiriert wurde, sagt Martin, dass auch die Gitarrenkünste des Sensible-Software-Teams Jon Hare und Chris Yates einen großen Anteil haben: "Für die 'Game Over'-Musik entschieden wir, dass ein abgedrehtes Gitarren-Riff am besten passen würde, um die Stimmung zu brechen und die Spieler aus der Traumwelt zu reißen." Martin erinnert sich, dass Chris eine Gitarre nahm, einfach die Musik spielte und frage: "Wie wär's damit?" Jons improvisierte Bassschleifen waren Inspiration für die Bonuslevels (siehe Bild). Für andere Songs vertiefte sich Martin in "dem wundersamen magischen Land, in dem das Spiel stattfindet." Insgesamt meint er: "'Wizball' ist die audiovisuelle Krönung meiner C64-Tage – nicht viel kann daran heranreichen."



Ab durch das Weltall: Der Bonuslevel setzte neben endlosen Gegnerwellen auf gelegentliche, irritierende Blitze.



Dem Schmid sein Rätsel



Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 28. Dezember eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie immer im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen – gebt also bitte Euer Wunschsystem an.



Lösung Ausgabe 12/09: Rayman Revolution

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **02/10** erscheint am Donnerstag, den **31. Dezember**

- **Splinter Cell Conviction**
- **Darksiders im Test**
- **Lost Planet 2**
- **Jahresrückblick – in Farbe & bunt**

Außerdem » Silent Hill: Shattered Memories, Red Dead Redemption; Tests: Dark Void, Saboteur, Avatar. **Specials**: Modern Warfare 2: Mehrspieler-Guide, Making of Super Sprint, Besuch im Retro-Shop

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsfeld (jk), Christian Huberts (ch), Stephan Freundorfer (sf), Joachim Hesse (jo), Ralph Karels (rk), Craig Grannell (gr), Sebastian Erfurth (se), Alfred Bigler, Kerstin Mayer

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 95
NACHBESTELLUNG
www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Mass Effect 2 © Electronic Arts
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.


ENTFESSLE DAS BÖSE IN DIR!
RESIDENT EVIL™
THE DARKSIDE CHRONICLES
WWW.RESIDENTEVIL.COM/DARKSIDE
USK ab 18
Wii™
CAPCOM®
©CAPCOM CO., LTD. 2009 All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.